

# Castlevania

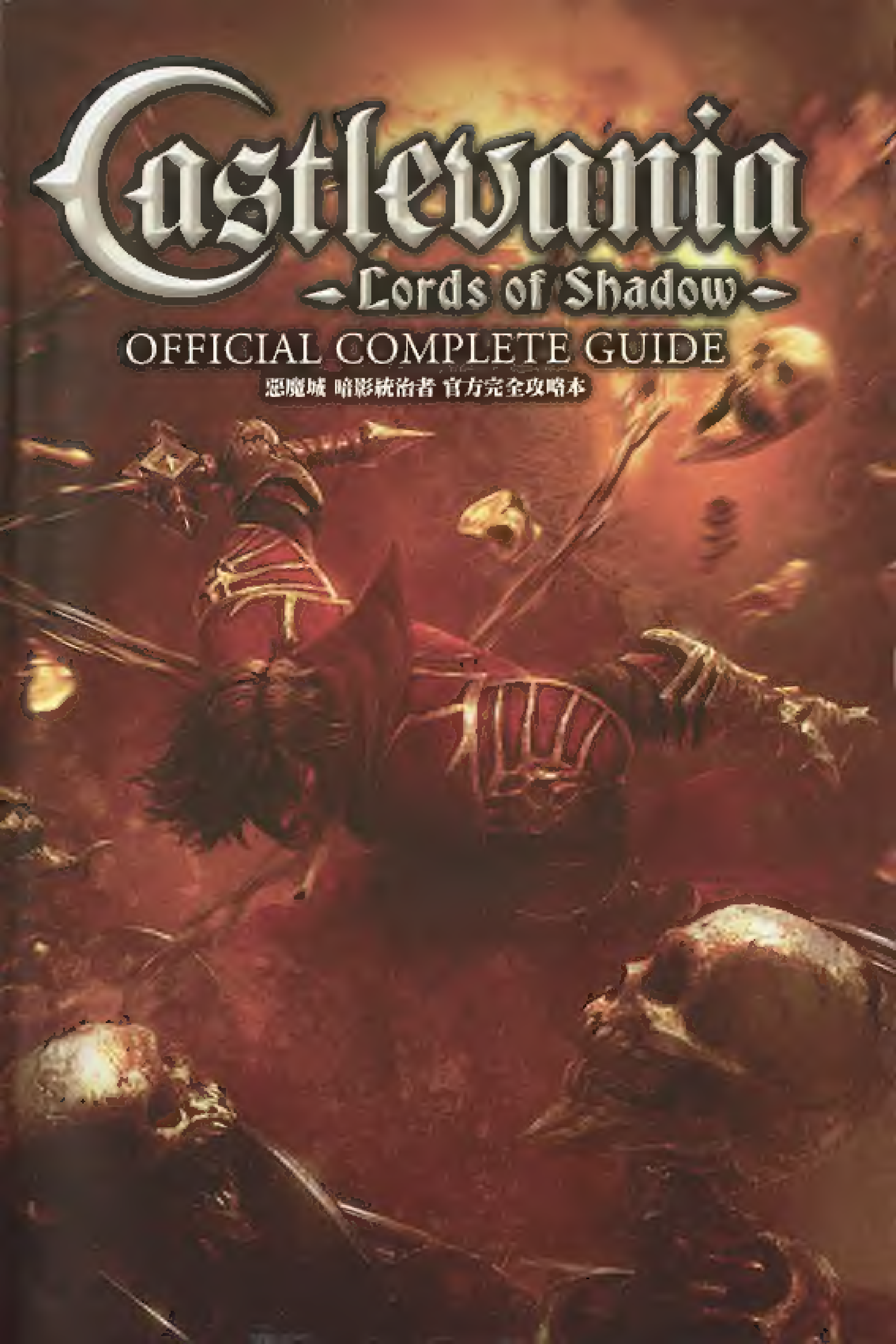
## -Lords of Shadow-

## OFFICIAL COMPLETE GUIDE

惡魔城 暗影統治者 官方完全攻略本

**您，將藉由這本書，**
**成為這個世界的救世主——**

**揮動手中的十字握柄鎖鍊鞭，斬妖除魔 !!**


Castlevania
Lords of Shadow
OFFICIAL COMPLETE GUIDE
惡魔城 暗影統治者 官方完全攻略本

## Introduction

# DARK TIMES NEED A DARK HERO.

西元 1047 年，世界陷入毫無希望的黑暗時代。

天地被邪惡的詛咒撕裂，怪物橫行大地。

人死後靈魂無法升天，完全沒有拯救這一切的方法。

為了解除此危機，統治「燈光教團」的修道會派遣一名男子出馬。

隸屬於燈光教團且身經百戰的戰士……加百列．貝爾蒙特。

剛歷經喪妻之痛的他會被賦予這項任務是有原因的。

因為妻子瑪麗的靈魂保有得以拯救世界的上天神諭。

隱居在森林深處的古精靈「潘」具備與死者溝通的能力。

與他邂逅之後，無論如何都想與愛妻瑪麗重逢的加百列便下定決心。

……於是，這段邁向黑暗、瘋狂與遺忘的漫長旅程就此開始。



## Gabriel Belmont

**加百列．貝爾蒙特** (ガブリエル・ベルモンド)

cv. 藤原啟治

本作的主角。小時候被遺棄在燈光教團修道院的他，被賦予了大天使加百列之名，而以教團成員的身分被養育長大。是個多才多藝的人，特別是武術上的造詣無人能出其右，可謂一騎當千的戰士。不過他的精神層面相當不穩定，在同時是童年玩伴的愛妻瑪麗過世之後，這股傾向逐漸增幅，為憂鬱的性格雪上加霜。



## Marie

**瑪麗** (マリー)

cv. 井上喜久子

加百列的亡妻。生長在富裕家庭的她，在協助修道院的期間邂逅了加百列，兩人就此立下永恆之愛的誓約。當她被不明人士殺害之後，就帶著上天的神諭以靈魂姿態徘徊人世，並靜待加百列的造訪。



## Zobek

**佐貝克** (ゾベック)

cv. 麦人

有史以來替修道會效命最久的勇士。具備豐富的見識與戰技，多年來的英勇行為不知拯救了多少人。當加百列陷入重重危機時便會挺身而出，是個無可取代的搭檔。

# Contents


## 【System 系統】 P5

◎基礎知識 …… P6
◎動作 …… P10
◎道具 …… P14
◎魔力 …… P16
◎戰鬥專注 …… P18
◎探索與戰鬥 …… P20
◎騎乘 …… P24
◎攻擊技 …… P26

## 【Enemies 敵人】 P45

◎敵人解說 …… P46
[狼人] …… P48
[座狼] …… P49
[哥布林] …… P50
[水妖] …… P51
[大蜘蛛] …… P52
[疣豬] …… P53
[高階狼人] …… P54
[食人妖] …… P55
[洞穴食人妖] …… P56
[詭蜥林] …… P57
[卓柏卡布拉] …… P58
[劍術大師] …… P59
[魔女之子] …… P60
[食屍鬼] …… P61
[吸血鬼戰士] …… P62
[活化鎧甲] …… P63
[骷髏戰士] …… P64
[曼陀拉] …… P65
[玩具人偶] …… P66
[無頭者] …… P67
[屍根] …… P68
[寄生棺] …… P69
[殭屍] …… P70
[奪魂者] …… P71
[高階座狼] …… P72
[沼澤食人妖] …… P73
[寒冰泰坦] …… P74
[巨岩泰坦] …… P76
[黑騎士魔像] …… P78
[狼人主宰] …… P80
[食人魔] …… P82
[黑魔女瑪法斯] …… P84
[布羅納] …… P86
[邪惡屠夫] …… P88
[機械獸] …… P90
[歐羅克斯] …… P92
[吸血鬼主宰] …… P94
[稻草人] …… P96
[銀戰士] …… P98
[掘墓者] …… P100
[死靈法師] …… P102
[巫妖龍] …… P104
[撒旦] …… P107

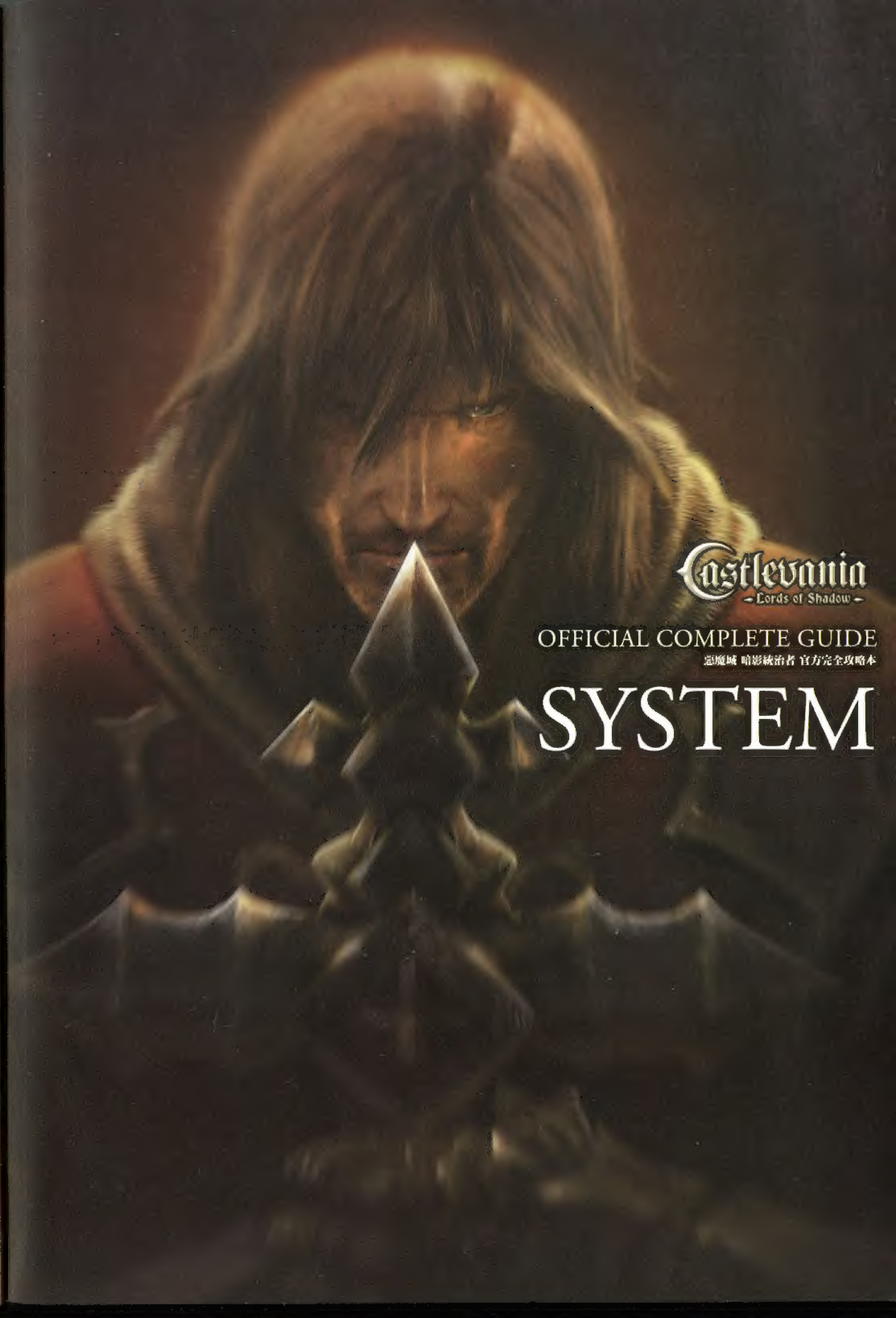
## 【Stages 關卡】 P109

◎關卡攻略 …… P110
1-1 受襲村莊 …… P114
1-2 山路 …… P115
1-3 死亡沼澤 …… P116
1-4 湖的神殿 …… P121
1-5 遺忘之湖 …… P123
2-1 魔法森林 …… P126
2-2 地下洞窟 …… P129
2-3 迷宮入口 …… P132
2-4 阿加特瀑布 …… P135
2-5 阿加特遺跡 …… P138
2-6 黑暗迷宮 …… P141
2-7 聖域入口 …… P144
2-8 泰坦聖域 …… P148
2-9 黑騎士 …… P149
3-1 三塔 …… P152
3-2 狼人主宰 …… P157
4-1 山岳要塞 …… P160
4-2 黑魔女 …… P163
5-1 維洛斯森林 …… P168
5-2 維哥爾村 …… P170
5-3 大修道院・地下墓地 …… P172
5-4 大修道院・圖書館 …… P175
5-5 大修道院・塔 …… P178
5-6 布羅納 …… P181
5-7 古城・下水道 …… P182
6-1 古城・中庭 …… P186
6-2 庭園迷宮 …… P188
6-3 古城・大廳 …… P190
6-4 大餐廳 …… P193
7-1 露台 …… P198
7-2 實驗室 …… P200
7-3 天文台 …… P203
8-1 外牆 …… P208
8-2 時鐘塔 …… P211
8-3 歐羅克斯 …… P204
8-4 王座大廳 …… P215
9-1 白骨森林 …… P218
9-2 嘆息荒野 …… P221
9-3 音樂盒 …… P224
10-1 泰坦墓地 …… P228
10-2 火焰顛峰 …… P232
10-3 火焰墓地 …… P233
10-4 火葬場 …… P236
11-1 深淵之底 …… P240
11-2 巫妖龍 …… P247
12-1 最終決戰 …… P250


本書內諸如 1-1 等顯示為編輯部自行附加的關卡編號，左側數字為章的編號，右側數字則代表在該章的第幾個關卡。


## 【Extras 補充】 P251

◎秘密情報 …… P252
◎課題試煉攻略 …… P253
◎設計圖一覽 …… P268
◎獎盃&實績一覽 …… P271

# 基礎知識

在此介紹進行本遊戲時務必先了解的基礎知識。這些知識在各種局面都非常有用。
為了避免在緊急狀況下還得重新確認，請先徹底了解這個部分。

## 遊戲的構造

本作「惡魔城 暗影統治者」是描述主角加百列勇於面對邪惡的冒險故事。玩家在遊戲中必須依序通過總計46個冒險關卡。請充分了解下方所解說的遊戲構造，藉此一路過關斬將。

### 章與關卡

本作12章的劇情中匯集了許多關卡。請選擇配置在世界地圖裡的其中一章，並挑選關卡開始冒險。完成一個關卡後，便可選擇新的關卡。重複上述步驟完成章內的全部關卡後，就會結束該章，而能前往新的一章。



尚未顯現於地圖下方的流程圖裡的章節或關卡，代表還無法挑戰。

### 攻略關卡與再挑戰

玩家會在關卡裡面臨許多危險的敵人、地形與謎題。當突破這些難題到達最深處，或者打倒頭目敵人後，便可完成該關卡。過關時會顯示挑戰的難度（P9）與取得道具（P14），並以此為基準推算出過關達成率並顯示在地圖流程圖上。過關狀況與達成率的關連請參考右表。另外表中的道具代表魔力石、古代遺物、副武器強化道具這三種，若有未取得項目就會使達成率下降。不過因為只要完成關卡後便可隨時自由挑戰，所以還是能取得先前遺漏的道具。另外再挑戰時各關卡都會出現所謂的「試煉」，達成試煉也會提升過關達成率。關於試煉的達成方法請參考P253的說明。



也能在此得知遺漏了幾個道具。請在挑戰試煉的同時去取得它們吧

**過關達成率**

| 過關狀況 | 達成率 |
|---|---|
| 取得所有道具後完成關卡 | 52% |
| 以「見習戰士」難度完成關卡 | 8% |
| 以「戰士」難度完成關卡 | 8% |
| 以「騎士」難度完成關卡 | 8% |
| 以「聖騎士」難度完成關卡 | 10% |
| 達成關卡內的試煉 | 24% |
| 總計 | 110% |

※以較高的難度過關後，較簡單的難度也會視同過關。

## 畫面的閱覽方法

遊戲畫面裡除了加百列與敵人之外，還會顯示許多情報。請充分了解這些資訊所代表的意義，讓冒險過程更順利吧。除此之外遊戲中還會因應狀況而出現各種提示、訊息或按鈕操作指示，請別遺漏了這些關鍵。




### ① 生命力計量表（加百列）

會以綠色顯示加百列的生命力，生命力所剩不多時會呈現紅色閃爍狀態。當生命力歸零時就會導致遊戲結束。當承受敵人使用的毒攻擊後會陷入中毒狀態，此時計量表會變成紫色，而且會隨著時間流逝而減少生命力。

《中毒狀態》 

### ② 經驗值

打倒敵人或解開謎題時所取得的經驗值數量。想獲得技能（P8）或設計圖（P9）就必須仰賴經驗值。當可獲得新技能時，這項數值就會閃爍。

### ③ 副武器

中間會顯示目前選擇的副武器與擁有數量，四周會顯示目前已經取得的副武器。當發動副武器的技能時，此處的顯示也會改變。

### ④ 生命力計量表（敵人）

會以紅色顯示頭目敵人的生命力。當減少至一定程度後就會變成銀色而進入特殊狀態，接著便可朝對方使用綑綁攻擊（P21）。

《特殊狀態》 

### ⑤ 光之魔力計量表

以藍色顯示目前吸收的光之魔力（P16）。在計量表有殘量的期間可以發動光之魔力。

### ⑥ 集中力計量表

顯示可藉由攻擊等動作而提高的集中力（P18）。進入集中狀態後，計量表中間會發光。

### ⑦ 影之魔力計量表

以紅色顯示目前吸收的影之魔力（P16）。在計量表有殘量的期間可以發動影之魔力。

### 關於追加顯示設定

在暫停選單（P9）的「Extras」內操作「顯示設定（表示設定）」後，便可追加顯示獲得經驗值、對敵人造成的傷害等六種情報，當玩家想更清楚掌握細部狀況時可以善加利用。附帶一提，這項設定隨時都可以變更。



如果設定成全部都顯示有可能會陷入一片混亂，請只顯示必要的項目即可。

# 旅程之書

除了遊戲畫面以外，在旅程之書（旅の書）也可確認與探索或戰鬥息息相關的各項情報。想開啟旅程之書時，PS3版請按下SELECT鈕，Xbox360版請按下BACK鈕。旅程之書裡收錄了下述三種情報，PS3版請以 L1 、 L2 鈕切換畫面確認各種情報，至於Xbox360版則請利用 LB 、 RB 鈕。順帶一提，閱覽旅程之書時遊戲會暫停，故玩家不需慌忙，可以慢慢確認想知道的資訊。


冒險中旅程之書追加新的項目後，畫面上會顯示訊息以及開啟旅程之書的按鈕，請在尚未遺忘時加以確認。

## SKILL

收錄了加百列可在冒險過程中學會的動作或攻擊技等技能（スキル）相關情報。在此充分了解各技能的性能與效果，會對探索或戰鬥更有幫助。有些技能必須透過使用經驗值的方式學會，而這項行動就是在本畫面實行。只要有足夠的經驗值，隨時都可在這裡學會技能。


此處也會顯示操作方法與必要道具。也請務必仔細閱覽此處的解說文。

## ITEM

此處記錄了加百列所取得的各種道具。選擇道具插畫後便可確認其能力，請至少在這裡閱覽一次。關於各道具的詳細資訊請參考P14。另外畫面左下方還收錄了可在各關卡取得的攻略提示捲軸，以及記載試煉內容的捲軸。


右下方可以確認十字握柄鎖鍊鞭的各部分，請別錯過了。

## CHARACTER

在漫長的旅途中，加百列會遇到許多敵人或我方角色，他們的情報全部都會記錄在這裡。若能熟悉各角色所背負的背景故事，便能更進一步深刻體認冒險的樂趣。雖然許多敵人都是必須至少打倒一次才會記錄在這裡，不過此處可以確認以副武器攻擊對方時的抗性，請有效利用。


骷髏標誌愈多的項目代表抗性愈弱，盾標誌愈多的項目代表抗性愈強。

# 暫停選單

無論是PS3版或Xbox360版，都可藉由按下START鈕暫停遊戲並開啟暫停選單。暫停選單裡有許多享受本遊戲所需的項目，詳細解說如下，請因應自己的需求善加利用。其中「Extras」這個項目必須在達成特定條件後才會逐一追加內容，雖然更新頻率不如左頁所解說的旅程之書，不過只要偶爾前來確認，或許就會有新的發現。



選單左側除了會標示關卡名稱之外，還有加百列目前的狀況，以及部分頭目敵人的重要台詞。

## Resume

離開暫停選單繼續遊戲。PS3的⊗鈕，以及Xbox360的Ⓐ鈕也有相同的功能。

## Restart from Checkpoint

從前一個檢查點重新遊戲。所謂檢查點就是關卡開始地點，或是會自動儲存（自動セーブ）的場所。不過執行這個項目後，從前一個檢查點到目前為止的進行狀況都會視同放棄，請特別注意。

## World Map

回到世界地圖。雖然可以藉此前往已經完成的關卡，但在目前關卡的進行狀況將視同放棄。

## Options

可確認操作方法、設定畫面、設定音量、設定難度。難度資訊就如下表所示，會大幅影響戰鬥要素。另外必須在遊戲中看到結局後，才能選擇「聖騎士」這個難度。

### ※ 難度的影響

| 難度的影響要素 | 低 ← 難度 → 高 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 見習戰士 | 戰士 | 騎士 | 聖騎士 |
| 敵人的攻擊傷害倍率 | 0.25倍 | 0.6倍 | 1倍 | 2倍 |
| 重新開始時的最低生命力 | 100% | 50% | 25% | 10% |
| 集中力計量表的增加倍率 | 2倍 | 1倍 | 1倍 | 1倍 |
| 吸收能源寶珠的速度 | 20 | 15 | 5 | 1 |
| 攻擊時的自動瞄準功能有效角度 | 60度 | 60度 | 45度 | 45度 |

## Extras

此處共有六個項目，不過遊戲一開始只能選擇「顯示設定（表示設定）」而已。隨著遊戲的進行會開放「設計圖（アートワーク）」，不過必須將 6-3 （P190）過關後才會開放「吸血棋盤（吸血のチェス盤）」。至於其他項目則是在將遊戲完全過關或採取特殊操作才會出現，詳細資訊請參考秘密情報（P252）。


有「？」記號的項目代表目前尚未開放，想讓全部項目出現，就必須重複進行本遊戲。

# 動作

加百列所實行的各項動作，都是在冒險過程中不可或缺的，
在此針對對探索行動特別有幫助的各項動作與操作方法進行解說。

## 動作解說

在關卡中探索時使用的動作相當豐富。在此將逐步解說這些動作，以及PS3版與Xbox360版個別的操作方法。其中有些動作必須利用特定道具故初期無法使用，但如您所見，它們都是探索時不可或缺的動作。關於可在與敵人戰鬥時發揮真正價值的攻擊技，請參考P26以後的詳細資料與說明。



在旅程之書的技能畫面以及暫停選單的Options畫面都可確認操作方法。

### 移動

| | |
|---|---|
| PS3 | 左操作桿 |
| 360 | 左操作桿 |



左操作桿可使加百列移動，稍微推動操作桿時會步行，大幅推動則會奔跑。另外藉由通過繩索等方式在狹窄場所移動時，即使大幅推動操作桿，也一定會採取步行。

### 衝刺

| | |
|---|---|
| PS3 | 左操作桿（持續推動） |
| 360 | 左操作桿（持續推動） |



持續朝相同方向推動左操作桿後，就會在短時間內衝刺。衝刺中使出跳躍時會跳得更遠。雖然這項動作很方便，但必須具備旋風鞋（サイクロン・ブーツ）（P14）才能使用。

### 跳躍

| | |
|---|---|
| PS3 | ⊗ |
| 360 | Ⓐ |



停止時會朝正上方跳躍，移動中則會往移動方向跳躍。請在想前往高處以及通過裂縫時使用。不過要注意別從懸崖等處跌落。

### 二段跳躍

| | |
|---|---|
| PS3 | ⊗⊗ |
| 360 | ⒶⒶ |



取得熾天使之翼（熾天使の翼）（P014）後便可實行這項動作。可在跳躍過程中再度跳躍，而能前往更高更遠的地方。若搭配使用衝刺，便有可能到達意想不到的場所。

### 綑綁&操作

| | |
|---|---|
| PS3 | R2 |
| 360 | RT |



這項動作可以啟動機關或啟動機關用的物件。當看到下述發光物件時，靠近到亮度變強的距離後便可進行綑綁。另外當十字握柄鎖鍊鞭裝設末端鉤（鉤の先端）（P15）之後，還可以綑綁某些位於遠處的物件。

**對象物件實例**




### 懸吊移動

| | |
|---|---|
| PS3 | 左操作桿 |
| 360 | 左操作桿 |



加百列會用手抓住牆壁上的扶手進行懸吊移動。當發現會發光的扶手時，就會以跳躍的方式過去抓住。如果上方或下方有其他扶手，便可用左操作桿的上下採取跳躍的方式切換成其他扶手段落或位於背後的扶手。但要注意不停冒出沙塵的扶手，在經過一段時間或遭到振動後就會損毀。

**對象物件實例**




### 攀爬壁面

| | |
|---|---|
| PS3 | R2 |
| 360 | RT |



裝有末端鉤（鉤の先端）的十字握柄鎖鍊鞭可鉤住發光的鉤子或樹枝等綑綁點。透過這個方式可攀爬牆壁，登上原本無法到達的高處，或當成擺盪點跳過較大的裂縫。也可用鎖鍊鞭代替繩子從高處往下移動。當看到發出藍光的綑綁點時，請靠近到亮度變強之後再上前鉤住。至於在壁面上的操作方法則請參考右方。

### ～ 在壁面的移動 ～

在壁面可透過左操作桿上下移動。在較開闊的壁面還可在壁面上有如奔跑般左右移動，並藉此跳往較遠的場所。



在壁面奔跑時，還可藉由跳躍跳往遠處。

### ～ 在壁面的動作 ～

抓著牆壁的狀態下操作前方攻擊或旋轉攻擊（P12）後，就會以跳躍的形式離開壁面。可透過反作用力跳往遠處，或是撞破壁面上的窗戶。



特徵是重複操作後反作用力會逐漸變大，請善加利用。

## 前方攻擊

PS3 □
360 Ⓧ



朝前方揮動十字握柄鎖鍊鞭。這是最基本的攻擊方式，也可以在探索中擊毀可破壞的物件。關於攻擊技的能力請參考P29。

## 旋轉攻擊

PS3 △
360 Ⓨ



來回揮動十字握柄鎖鍊鞭。與前方攻擊一樣可破壞物件，但這項動作可同時摧毀四周的所有物件，非常好用。

## 使用副武器

PS3 ○
360 Ⓑ



使用所選擇的副武器。副武器技全部都是戰鬥用，只有爆裂短劍具備按下開關的效果。請注意有些場所只能用這種方式突破。

## 變更副武器

PS3 方向鍵
360 方向墊



可選擇使用四種副武器當中的其中一種。副武器的擁有數量有限，千萬不能浪費。請確認狀況並隨時選擇最適合的副武器。

## 防禦

PS3 L2（按住）
360 LT（按住）



擺出架勢抵禦敵人的攻擊。因為成功時就不會受到傷害，所以是非常重要的動作。不過有些敵人會使用無法格擋的攻擊（P21），故不能太倚賴這項動作。

## 迴避

PS3 L2（按住）+左操作桿
360 LT（按住）+左操作桿



以翻滾躲避敵人的攻擊。因為翻滾中會呈現無敵狀態，所以也能用來避開無法格擋的攻擊。不過迴避後會有一瞬間毫無防備，故請勿任意連續使用。

### 以同調防禦逆轉形勢

若在敵人攻擊命中前一瞬間採取防禦，便可發動「同調防禦（シンクロ防御）」。與一般防禦不同，當「同調防禦」成功後，敵人會在短暫期間內陷入毫無防備的狀態，此時便可趁機施加連續攻擊，或逃離現場前往安全場所。不過「同調防禦」也不能抵禦無法格擋的攻擊。



發動「同調防禦」時畫面會呈現慢動作。雖然時間短暫，但應該來得及思考最適合的後續行動。

## 踩踏

PS3 L2（按住）+ ×
360 LT（按住）+ Ⓐ



從空中瞬間往正下方降落。落地時可以擊飛著地點四周的小型敵人。雖然無法造成傷害，但可以暫時讓敵人群體無法行動。降落後能立刻移動也是其優點所在。在空中被敵人包圍時想脫逃，或是想從二段跳躍中迅速降落至地面時非常方便。

## 前方翻身

PS3 L2 + ×
360 LT + Ⓐ



取得旋風鞋（サイクロン・ブーツ）後可實行的動作。在朝前方翻身的同時進行短距離移動。因為可跳過敵人，所以在地上被包圍時，用這個動作便可有效脫逃。另外因為翻身著地後能使出翻身攻擊（P35），所以面對會以盾防禦加百列攻擊的敵人時，這會是特別有效的攻擊方式。

## 發動魔力

PS3 L1 或是 R1
360 LB 或是 RB



取得魔力石大徽章（魔力石のメダリオン）（P14）後可實行的動作。運用魔力使出攻擊技或發動機關時會派上用場。光之魔力可透過控制器的左鈕，影之魔力則是右鈕發動。

## 吸收魔力

PS3 L3 or R3（按住）
360 左操作桿鈕or右操作桿鈕（按住）



從能源寶珠或魔力之源（P17）取得魔力。這裡是用控制器的左鈕吸收光之魔力，或是用控制器的右鈕吸收影之魔力。也可同時吸收雙方的魔力。

## 波動一擊

PS3 L2 + □（按住）
360 LT + Ⓧ（按住）



取得黑暗護手（闇のガントレット）（P14）後可以實行的動作。蓄積力量後透過裝備護手的左手一擊，便可移動較大的物件。要注意正下方有軌道的物件才能移動，而且只會往軌道的方向移動。當成攻擊技時可擊飛敵人。

## 肩膀衝撞

PS3 影之魔力發動中 L2（按住）+左操作桿
360 影之魔力發動中 LT（按住）+左操作桿



蓄積影之魔力並施放衝撞。可以破壞瀰漫塵土或較脆弱的牆壁。如果在特定面板上使用，便可將影之魔力填充至該面板裡。請注意有些機關必須藉此解除。不過若想使用這項動作，就必須同時擁有影之魔力石大徽章（影の魔力石のメダリオン）（P14）以及旋風鞋（サイクロン・ブーツ）這兩種道具。

# 道具

冒險中加百列會在各地取得道具，以提高探索或戰鬥能力。
請充分了解道具的效果與作用，設法透過它們讓冒險過程更順利。

## 道具解說

**道具可分為四種類型，其作用各不相同。在此以登錄在旅程之書道具畫面的取得道具為準，來解說各類型道具的特徵。此處也有記載各道具的取得實績，請一併加以確認。**




### 魔力石大徽章

大徽章（メダリオン）是收納已取得魔力石的道具。每當收集五個魔力石便可強化特定能力。遊戲中每種魔力石各有30個。

**① 命の魔力石のメダリオン** …… **起初便已取得**

收納命之魔力石。魔力石為綠色，取得後生命力會全部恢復。每收集五個便可提高生命力上限。

**② 光の魔力石のメダリオン** …… **在 1-5 取得**

可發動光之魔力。魔力石為藍色，取得後光之魔力會填充至全滿。每收集五個便可提高光之魔力上限。

**③ 影の魔力石のメダリオン** …… **在 2-4 取得**

可發動影之魔力。魔力石為紅色，取得後影之魔力會填充至全滿。每收集五個便可提高影之魔力上限。

### 古代遺物

古代遺物（古代の遺物）是蘊藏絕大力量的裝備，可於打倒特定頭目敵人後取得。取得後會增加許多可實行的動作，請別忘了在技能畫面確認。

**④ 闇のガントレット** …… **在 2-9 取得**

裝備在左手後可以使用強勁的動作。必須具備此道具才能使用可移動物件的「波動の一撃」。

**⑤ ザイクロン・ブーツ** …… **在 3-2 取得**

裝備在雙腳後可以使用衝刺等與速度有關的動作。此外也能使用可毀壞牆壁的「ショルダータックル」。

**⑥ 熾天使の翼** …… **在 8-4 取得**

裝備在背後，但只有在使用相關動作時才會出現。因為可使用二段跳躍，所以探索範圍會變廣。

### 副武器

遊戲中可當作武器使用的四種副武器（サブウェポン）都具備其特殊能力。請配合敵人的副武器抗性選擇後在戰鬥中使用。雖然每一種副武器都有攜帶數量的限制，但只要取得一次後，便可藉由打倒敵人、破壞物件、調查補充點等方式補充。請隨時注意別耗盡副武器。

**⑦ 銀の短剣** …… **起初便已取得**

投擲短劍攻擊遠處敵人，是遠距離戰鬥用的武器。起初擁有數是五個，最多可擁有30個，故比較能夠當成可輕易使用的攻擊方式。

**⑧ 妖精** …… **在 3-1 取得**

飛出妖精阻止敵人行動。雖然無法直接造成傷害，但可以使敵人陷入毫無防備而讓加百列有機會進攻。起初擁有數是四個，最多可擁有10個，相對數量較少。

**⑨ 聖水** …… **在 5-5 取得**

打破瓶子灑出聖水。起初擁有數是四個，最多也只能攜帶10個，不過優點是可以同時攻擊多數敵人。如果被吸血鬼包圍，就不要吝於使用。

**⑩ 闇のクリスタル** …… **在 2-7 取得**

打碎水晶召喚惡魔，可攻擊所有敵人且威力極高。不過必須收集四個水晶碎片才能取得，而且身上只能攜帶一個。

### 十字握柄鎖鍊鞭

十字握柄鎖鍊鞭（バトルクロス・チェーンウィップ）是加百列的主武器。與副武器不同，這項武器沒有使用次數限制，抗性的影響也不大，故能穩定對敵人造成傷害。請配合敵人使出各種攻擊技打倒對方。另外在特定關卡的祭壇組合零件之後，便能夠使用新的動作與攻擊技，或是啟動機關。

**⑪ バトルクロス本体** …… **起初便已取得**

十字架造型的握柄，玩家能夠以此為基底組合各零件。十字握柄本身則沒有具備什麼特殊能力。

**⑫ 鉄の鎖** …… **起初便已取得**

平常收納在十字握柄當中，但揮舞時就可以像鞭子般攻擊。換成尖釘鎖鍊（スパイク・チェーン）後就會消失。

**⑬ 鉤の先端** …… **在 1-3 取得**

附加在鎖鍊末端後便可攀爬壁面。此外也能綑綁位於遠處的敵人。

**⑭ スパイク・チェーン** …… **在 2-2 取得**

附加金屬製尖釘的鎖鍊。揮動時可切斷障礙物，此外也可以馴服特定敵人而得以騎乘（P24）。

**⑮ 杭** …… **在 5-2 取得**

附加在十字握柄下方後，便可發動鼓型機關。若刺向被綑綁敵人的心臟，便可一擊打倒對方。

### 增加副武器擁有數量

副武器的缺點是攜帶數量有限，但只要開啟設置於特定關卡的聖櫃之後，便可增加擁有數量的上限。然而幾乎所有的聖櫃在第一次登場時，都會被機關或地形阻擋而無法靠近，必須先前往之後的關卡，取得可解除機關或通過該地形的道具後再來挑戰。當開啟所有聖櫃之後，銀短劍的擁有數量會增加至30個，而妖精與聖水的擁有數量則會增加至10個。



黑色且閃爍藍光的箱子就是聖櫃。若靠近時有出現訊息，代表身上沒有必要道具。

# 魔 力

若能善用會在加百列的動作附加特殊效果的魔力，便可突破各種局面，
故在此針對魔力的特徵與活用方法加以解說。

## 魔力的種類與效果

魔力可分為光與影這兩種，只要取得對應的大徽章（メダリオン）之後便可運用。無論是哪種魔力，發動後每次使用會運用魔力的動作時就會消耗魔力計量表，而當計量表耗盡時就會無法使用。由於魔力的效果各有不同，因此重點在於因應狀況巧妙運用。

### 光之魔力

發動後可提高防禦層面能力的藍色魔力。主要效果如下所示，但其中最重要的莫過於恢復生命力這項效果。為了避免萬一，無論如何請至少保留些許魔力，冒險過程也會安心許多。實行對應光之魔力的動作時，就會消耗光之魔力。



在附近沒有生命之泉的場所戰鬥時就必須仰賴光之魔力了，在頭目戰鬥中更是攸關生死。

**光之魔力的效果**

| 《恢復生命力》 | 《解毒》 | 《使用光之魔力專用技》 |
|---|---|---|
| 發動中對敵人造成傷害時，會因應傷害量恢復生命力。消耗魔力與生命力恢復量成正比。 | 陷入中毒狀態時，發動魔力便可解毒。故與會使用毒攻擊的敵人戰鬥時，請保留些許光之魔力。 | 有些攻擊技只能在發動光之魔力的期間使用。若經常使用這些攻擊技，就要當心魔力耗盡。 |

### 影之魔力

發動後可提高加百列攻擊能力的紅色魔力。在想要殲滅大批敵人，或是想對頭目敵人造成大量傷害時特別有用。不過影之魔力與光之魔力的差別，在於發動後魔力計量表會隨著時間流逝而減少，故請避免在不必要的時刻發動。



必須勤於攻擊後立刻停止發動等操作，以減少魔力計量表的消耗。

**影之魔力的效果**

| 《提高攻擊力》 | 《使用影之魔力專用技》 |
|---|---|
| 發動影之魔力時，除了副武器以外的攻擊傷害都會變成平常的1.5倍。在想要一口氣減少敵人數量，或是想打倒強敵時善加利用，會使戰鬥更容易。 | 與光之魔力相同，有些攻擊技只能在發動影之魔力的期間使用。整體而言這些都是威力相當高的攻擊技，故不慎被逼到窮途末路時，就設法以這種方式逆轉局勢吧。 |

## 魔力的消耗與補充

在恢復生命力、攻擊、使用技能等狀況下會消耗魔力計量表，而當計量表歸零時將無法發動魔力。若想持續運用魔力的效果，就必須設法補充魔力。靠近下述兩種設置於關卡上的物體後，便可透過吸收魔力的方式補充計量表。不過兩種魔力計量表是獨立的，故請事先思考哪種魔力的需求度較高，再決定需要補充的魔力。



另外也可以同時吸收光與影之魔力，但補充速度會減半。請因應狀況判斷該如何補充魔力。

**可補充魔力的物體**

| 《能量寶珠》 | 《魔力之源》 |
|---|---|
|  打倒敵人後浮現的光球，加百列吸收後便可蓄積魔力計量表。光球數量取決於敵人的數量，因此請思考要化為哪種魔力，不過要注意光球會隨時間流逝而消失。 |  散發出魔力的雕像。雖然出現次數很少，但與能量寶珠不同，從雕像吸收的魔力量並沒有限制。故看到這種雕像時，請將兩種魔力計量表都補充至全滿吧。 |

## 魔力過剩狀態

玩家可以保有等同於魔力計量表長度的魔力，但吸收魔力時可暫時吸收至兩倍的量。在這種魔力過剩狀態下，計量表會比平常更亮。吸收過剩的魔力會隨著動作等方式消耗，也會隨著時間流逝而減少，故魔力過剩狀態無法長久持續。在魔力過剩狀態時，請優先使用必須消耗魔力的動作。

**計量表的狀態**

| 《光之魔力計量表》 | | 《影之魔力計量表》 | |
|---|---|---|---|
| 一般狀態 | 過剩狀態 | 一般狀態 | 過剩狀態 |



### 遊戲中的魔力開關

遊戲中有些只有在發動魔力時才會啟動的魔力開關。各開關都有設定必須以光或影之魔力加以啟動，若啟動開關時用錯魔力就會受到傷害。另外啟動魔力開關時也會消耗些許魔力，故請注意魔力剩餘量。



從外觀無法判斷開關所需的魔力種類。請找出寫有提示的捲軸並設法解謎吧。

# 戰鬥專注

燈光教團傳授給戰士的戰鬥專注，是能在戰鬥中運用集中力的特殊能力。
在此向各位解說戰鬥專注與集中力計量表的相關事項。

## 戰鬥專注的機制

從 2-1 (P126)的騎士遺體取得戰鬥專注之書（バトル・フォーカスの書）後，就可以使用集中力計量表了。集中力計量表會隨著戰鬥行動而增減，蓄積至全滿後便可在戰鬥中發揮對加百列較有利的特殊效果。請充分了解這項機制，運用集中力計量表使戰鬥更順利吧。

### 集中力計量表的增加

對敵人造成傷害時，集中力計量表就會增加。另外當「同調防禦」成功時也會大量增加。要注意若敵人採取防禦而沒有造成傷害，或是在發動魔力的狀態下攻擊，就不會增加集中力計量表。當計量表蓄積至全滿時，計量表的中央部分會發光而進入集中狀態。



「同調防禦」的時機很難抓準，但因為可大量增加計量表，故還是有挑戰的價值

### 集中狀態的效果

在集中狀態下，加百列的攻擊每次命中敵人時都會產生能量寶珠，打倒敵人後出現的能量寶珠數量則會變成兩倍，是大量補充魔力的好機會。在計量表中央的光芒消失而解除集中狀態之前，這項效果會一直持續。



能量寶珠大量出現，請在它們消失前趕快吸收以補充魔力。

### 計量表減少的因素

集中力計量表會隨著時間流逝而逐漸減少，即使在集中狀態下也是如此。不過在計量表中央的光芒消失之前，都可以維持在集中狀態。因此請不要停止攻擊，設法持續增加計量表吧。可是無論在何種狀態下，只要一發動魔力，集中力計量表就不會再增加。此外若遭到敵人攻擊而受到傷害，集中力計量表就會瞬間歸零。被敵人攻擊在所難免，但魔力是可以控制的，請在戰鬥中意識到這點，不要輕易發動魔力，盡可能維持集中力計量表的存量。



## 計量表增加量的變化

攻擊敵人便可輕易增加集中力計量表，但若重複使用相同攻擊，第二次的增加量會變成原本的66%，第三次只會增加原本的33%，而第四次就不會增加了。若想提高集中力，請盡可能避免只使用單一攻擊技。雖然在「見習戰士」難度下，集中力計量表的增加量會變成平常的兩倍，但同樣的動作持續到第四次時，也一樣無法增加。



觀察以前方攻擊命中疣豬時的集中力計量表增加量。第一次造成傷害時，集中力計量表增加量是20。



持續以相同的前方攻擊命中後，到了第三次集中力計量表只會增加6。切換成不同的攻擊會更有效率

### 集中力計量表活用法

魔力與集中力計量表無法同時使用，故玩家必須了解雙方的機制並巧妙運用。下面是在有些許光之魔力但生命力所剩無幾的狀態下，活用集中力計量表讓自己脫離險境的實例。重點在於必須充分運用兩個計量表。



集中力計量表還很高的期間可以補充魔力，請運用這點脫離險境。

**※ 運用集中力計量表交戰的實例**

| 發動光之魔力<br>恢復生命力 | 增加集中力計量表<br>促使能量寶珠出現 | 發動影之魔力<br>打倒剩下的敵人 |
|---|---|---|
| 首先使用光之魔力恢復生命力。因為在集中力計量表很高的期間最好別發動魔力，所以此時就先用掉所有的魔力吧。 | 接著提高集中力計量表，若有辦法就設法引發同調防禦。進入集中狀態後就會開始出現能量寶珠，此時請吸收它們蓄積影之魔力。 | 吸收一定程度的魔力後，就發動影之魔力一口氣解決敵人。總之請明確區分使用魔力與提高集中力的時機。 |
|  |  |  |
| 此時的目的不是打倒敵人而是恢復生命力，請盡可能在遠離敵人時進行。 | 確定安全後就開始吸收魔力。若集中狀態隨著時間流逝而解除就繼續攻擊。 | 在魔力蓄滿前即使被攻擊也不要發動魔力，就能[illegible] |

# 探索與戰鬥

接下來會介紹對探索關卡及與敵人戰鬥的要點，
當冒險中手足無措、無法繼續前進時，請充分活用這些知識。

## 關卡內的物件

關卡內設置了各種物件。玩家必須仔細觀察並善加活用，才有辦法繼續前進。以下所解說的重要物件不僅是探索過程的線索，也會對提高加百列戰鬥能力有所幫助。另外，解謎用的機關都是只要按下綑綁鈕便可發動。當發現會發光的物體時，請靠近並實行這項動作看看。



解謎用的機關通常都是各關卡特有的物體，不過因為會發光，所以很容易找到。積極調查就是突破關卡的關鍵所在

### ※ 重要物件

**《生命之泉》**



按下綑綁鈕便可將加百列的生命力恢復至全滿。使用後必須經過一段時間才能再使用。

**《魔力之源》**



靠近後吸收魔力便可補充魔力計量表。因為沒有類似生命之泉的限制，所以一旦發現就請立刻補充至魔力過剩狀態。

**《騎士遺體》**



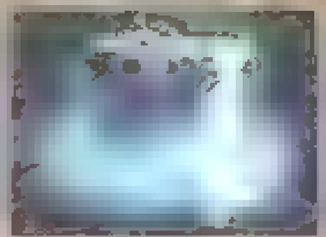
倒在路上的騎士遺體。按下綑綁鈕後便可取得魔力石或捲軸。除此之外，有時也能撿拾到解謎用的道具。

**《可毀壞物品》**



有些箱子、雕像或墓碑等物品可藉由攻擊加以毀壞。因為此時有可能出現副武器，所以若想補充副武器就盡量毀壞它們吧。

**《聖櫃》**



這種箱子裡裝了可增加副武器擁有數量上限的道具。雖然幾乎全部都得具備特定道具後才能開啟，但效果也極佳。

**《解謎用機關》**



門、石像、鎖匙或拉桿等解謎用機關會發出白光，靠近後按下綑綁鈕便可啟動機關或出現攻略提示。

**《副武器補充點》**





裝了副武器的物件。在頭目戰鬥剛結束且大量消耗副武器的時候請務必善加利用。遊戲中有三種副武器補充點。袋子裡裝有短劍或聖水，花朵裡有妖精，而水晶則可以補充黑暗水晶。

## 遭遇敵人與戰鬥

探索關卡中會在各種狀況下遭遇敵人來襲。打倒敵人除了能獲得經驗值之外，也經常會改變關卡狀況而得以繼續前進，故請積極戰鬥。在此除了介紹加百列所使用的主要攻擊方式之外，也會一併解說必須注意的敵人攻擊。請務必確實了解再上場戰鬥。

### ※ 攻擊敵人的方法

| 攻擊技 | 綑綁攻擊 | 騎乘攻擊 |
|---|---|---|
| 以加百列自己的肉體搭配十字握柄鎖鍊鞭或副武器等裝備來使用多種攻擊技（P26）。平常都是運用這些攻擊技制伏敵人。重點在於必須視敵人與周遭狀況來選擇效果較佳的攻擊技。 | 對敵人按下綑綁鈕後，就會施展綑綁攻擊。綑綁後才能實行特殊動作（P22），如果是大型敵人則必須將體力減少至暈眩狀態後才能綑綁，但若順利成功，除了頭目以外的角色都能一擊打倒，故有機會就請嘗試看看。 | 操縱可騎乘的敵人（P25）後，便可使出對應該敵人的騎乘攻擊。因為騎乘中的加百列會呈現無敵狀態，所以此時不必在意傷害，而且可恣意攻擊敵人。雖然可騎乘敵人的場面很有限，但只要一有機會就請善加利用。 |
|  |  |  |
| 好的攻擊技也有缺點。戰鬥中請避免只倚賴少數攻擊技 | 綑綁攻擊中不會遭受敵人的攻擊，若能善加利用就會非常強勁。 | 騎乘時的操作有點獨特，但別在意。請將所有敵人消滅後再解除騎乘狀態。 |

### ※ 要注意的敵人攻擊

| 無法格擋的攻擊 | 武器攻擊 | 抓住 |
|---|---|---|
| 加百列雖可防禦敵人的攻擊，但卻不是所有敵人的攻擊都能如法炮製。若敵人使出攻擊前該部位發光，就代表要使用無法格擋的攻擊了。此時只能靠拉開距離或迴避閃躲，故戰鬥中請隨時注意敵人的舉動。 | 有些敵人會手持武器。如果可以迴避就盡量迴避，但其實也可以反過來利用這些狀況。例如綑綁手持武器的敵人時該武器就會掉落，另外對方投擲武器過來時，也可以用綑綁鈕抓住武器再投擲回去。 | 在特別事件後或混戰當中，有時候敵人會突然抓住加百列。被敵人抓住時雖然可以用特殊動作對抗，但若失敗就會造成大量傷害。此時請別急，務必確實使特殊動作成功。 |
|  |  |  |
| 想引發「同調防禦」時尤其危險，請在這一瞬間切換使用迴避 | 綑綁哥布林掉落的炸彈，不僅可用來攻擊，也能用來炸毀障礙物 | 畫面上出現特殊動作就代表被抓住了，此時請冷靜應付 |

# 特殊動作

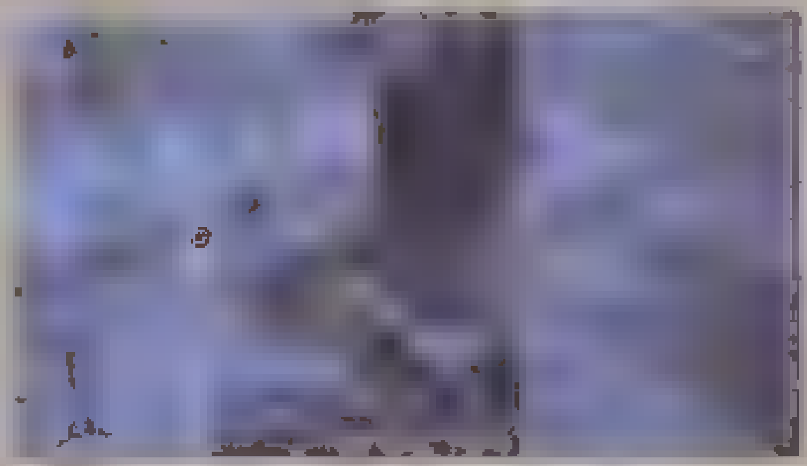
探索關卡時啟動機關，或對敵人施展綑綁攻擊時，都會出現與平常不同的操作要求。這就是所謂的特殊動作，如果失敗就會無法繼續前進或受到傷害，請務必注意。特殊動作主要有下述三種，成功的方法也各有不同。除此之外，在某些其他狀況下畫面上也會顯示特定按鈕，此時建議玩家乖乖遵照指示輸入按鈕。



度過繩索時若腳不慎踩空也會出現動作要求。請注意畫面上的顯示並立即反應。

## 抵抗

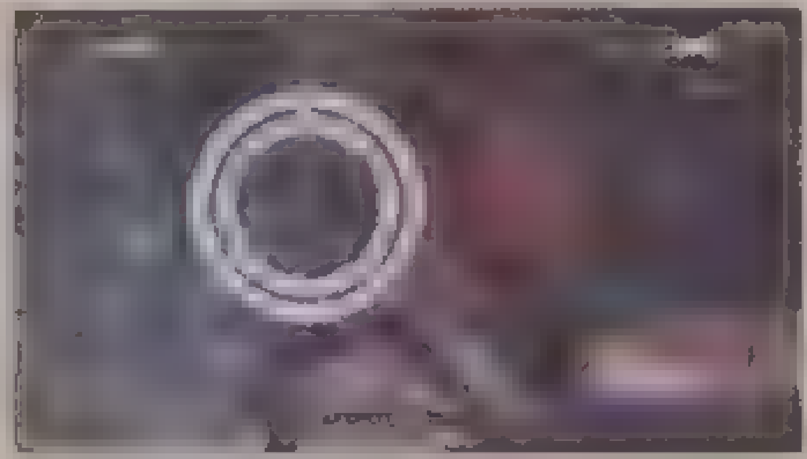
連按與畫面上顯示相同的按鈕後便可成功。要注意若連按速度過慢也會導致失敗。即使一開始按到其他按鈕，只要途中切換輸入正確按鈕也可以。輸入的按鈕每次都會隨機改變，請務必確認畫面上的圖示。



按鈕圖示會按照在控制器上的配置方位顯示在畫面上，可以從這裡判斷。

## 綑綁

在這個特殊動作裡，畫面上會出現兩個白色同心圓，而且外圈會開始往內圈縮小，從縮小的圓與固定的圓重疊到消失的期間輸入任何按鈕便可成功。為了讓玩家便於確認，在兩個圓重疊時會發出較強的光，重點在於必須冷靜應對。



頭目戰鬥時這項流程會發展成連續攻擊，請注意動作，別錯過了時機。

## 輸入操作桿

除了操作按鈕之外，有時候也會發生要求輸入左操作桿的特殊動作。有時候是要轉動操作桿，有時候則是上下往返等等，故請仔細觀看畫面上顯示的操作桿圖示動向。因為戰鬥中有時候也會出現很嚴苛的操作要求，所以請務必熟習這項操作。



除了畫面上顯示的圖示動向以外，四周也會有箭頭顯示旋轉方向。請冷靜應付。

# 特殊事件

當前進至某些既定地點或調查特定物件後，就會發生特殊事件。這些特殊事件與其說是考驗玩家的技術，還不如說是希望玩家動動腦。玩家必須通過這些事件才能繼續冒險旅程，故請務必專心挑戰。

## 解謎挑戰

以類似解謎或棋盤的遊戲純粹考驗玩家智慧的事件。因為附近都找得到寫有解謎提示與正確答案的捲軸，所以就先尋找這類物品吧。無論是在不知道正確答案的狀況下通過考驗，或是解謎成功順利通過這項考驗，都可以獲得獎勵經驗值，故還是有挑戰的價值。



這種挑戰都沒有時間限制，反正也有獎勵，不妨靜下心來好好思考謎題吧。

## 與佐貝克合作

燈光教團騎士佐貝克（ゾベック）有時候會與加百列一起行動。戰鬥中他會不在意傷害持續進攻，可說是非常可靠的同伴，但最能發揮其功用的部分其實是解謎，證據就在於跟他一起行動時，會出現必須藉兩人合作才能突破的機關。請對他下達正確的指示，設法通過這些難關吧。



畫面上會顯示對佐貝克下達指示的按鈕。請依照指示按下這些鈕

## 卓柏卡布拉的妨礙

卓柏卡布拉（チュパカブラ）會在特定場所出現，他會從加百列身上搶走人徽章、古代遺物與戰鬥專注之書。因為這樣下去就會無法冒險，所以趕快追上他吧。與卓柏卡布拉的距離可以從對方挖苦加百列所說的內容判斷。靠近後就以綑綁操作抓住他，取回被搶走的道具吧。

### 遊戲中的巨大頭目

冒險中有時候會出現體積比加百列大上幾十倍的泰坦系巨人頭目，此時遊戲性也會大幅轉變。在這種戰鬥中，只能設法抓住巨人頭目的身體，尋找其弱點符文（ルーン）所在，才能對頭目造成傷害。無論是哪個對手，都勢必會陷入長期戰。



首先請抓住對方的巨大身體。請善用綑綁鈕以免被甩落，同時朝弱點前進。

# 騎乘

加百列可以騎乘馬與部分敵人採取移動或攻擊。
在此解說騎乘的方法，以及騎乘時可以實行的動作與特殊能力。

## 騎乘敵人

加百列取得尖釘鎖鍊（スパイク・チェーン）後，就可以馴服部分大型敵人並騎上背部，然後隨心所欲地操縱。下面是從騎乘敵人開始到解除騎乘狀態的一連串流程，請參考這個部分實行騎乘吧。另外，騎乘馬的性能與騎乘敵人時完全不同，尤其要注意的是騎乘馬時加百列不會呈現無敵狀態。

**※ 騎乘的流程**

| 使敵人暈眩並馴服對方 | 操縱騎乘的敵人 | 收拾敵人後解除騎乘狀態 |
| --- | --- | --- |
| 首先要攻擊可騎乘的敵人，造成一定傷害後，對方會暈眩並呈現發出白光的狀態。此時就靠近並按下綑綁鈕吧。接著就會發生特殊動作，只要順利成功，就可以騎乘該敵人了。 | 騎乘中可用左操作桿移動，並且用前方攻擊或旋轉攻擊鈕進攻，另外還可以視騎乘敵人的種類而使用對方具備的特殊能力。請牢記有些地方必須透過這些能力才能前去探索。 | 想從敵人身上下來時，PS3請按住 L2 與 R2 鈕，Xbox360則是 LT 與 RT 鈕，這麼一來就會在勒住脖子收拾敵人後解除騎乘狀態。若想再騎乘相同的敵人，就請回到該敵人的出現場所。 |
|  敵人暈眩後就停止攻擊靠近對方，要注意別不小心打倒他們 |  騎乘中的加百列會呈現無敵狀態，另外也可以像平常那樣吸收魔力。 |  收拾對方後會出現大量能量寶珠，請別忘了吸收。 |

## 座騎的種類

右頁的解說是馬以及可騎乘敵人的騎乘操作方法與特殊能力總整理。請了解這些再去實行騎乘操作吧。有可騎乘敵人的地點附近，都有可發揮該敵人特殊能力的場所或物件，請仔細探索找出來吧。


探索關卡時若發現發光的藤蔓，就要當心座狼的襲擊。





### 馬（馬）

特殊能力 無

在 1-2 騎乘的座騎。與敵人不同，騎馬時的攻擊是由加百列直接實行。另外移動時可略往左右。騎乘中遭到敵人攻擊就會從馬背上跌下，但只要殲滅四周的敵人就可以再度上馬。


以前方攻擊應付座狼，並以旋轉攻擊對付騎乘座狼的狼人吧，



### 大蜘蛛（大蜘蛛）

特殊能力 以絲線拉動物體／以絲線造橋

前方攻擊鈕可撕咬眼前的敵人，旋轉攻擊鈕則可以實行吐出絲線的遠距離攻擊。特殊能力也是絲線，請用絲線拉動特定物件，並且在裂縫上用絲線造橋吧。即使解除騎乘狀態，橋也會保留。


不能以騎乘大蜘蛛的狀態通過絲橋。請解除騎乘狀態後由加百列過橋。



### 座狼（ヴォルグ）

特殊能力 衝刺／攀爬藤蔓或柱子

前方攻擊鈕可使出抓擊，旋轉攻擊鈕可使出撕咬攻擊，撕咬攻擊時若按住按鈕較久再放開便可增加射程。另外輸入左操作桿兩次會衝刺，衝刺中採取跳躍便可加大跳躍距離。


面向牆壁上的藤蔓或柱子等會發光的物件採取跳躍時，就會攀爬上去。



### 疣豬（ワートホッグ）

特殊能力 衝刺／破壞障礙物

前方攻擊鈕與旋轉攻擊鈕都是近距離攻擊。不過左操作桿全部都是衝刺，可用衝撞的方式打倒其他敵人。在衝刺狀態下撞擊障礙物便可破壞。


撞擊障礙物或牆壁後會有一段時間無法操作。請藉由修正方向及助跑回復態勢。



### 食人妖（トロール）

特殊能力 破壞障礙物

基本上是來回揮手的近距離攻擊，不過前方攻擊的第四段與旋轉攻擊的第五段會敲擊地面採取廣範圍攻擊。當敵人很多時請利用這項攻擊。另外攻擊障礙物時也可破壞。

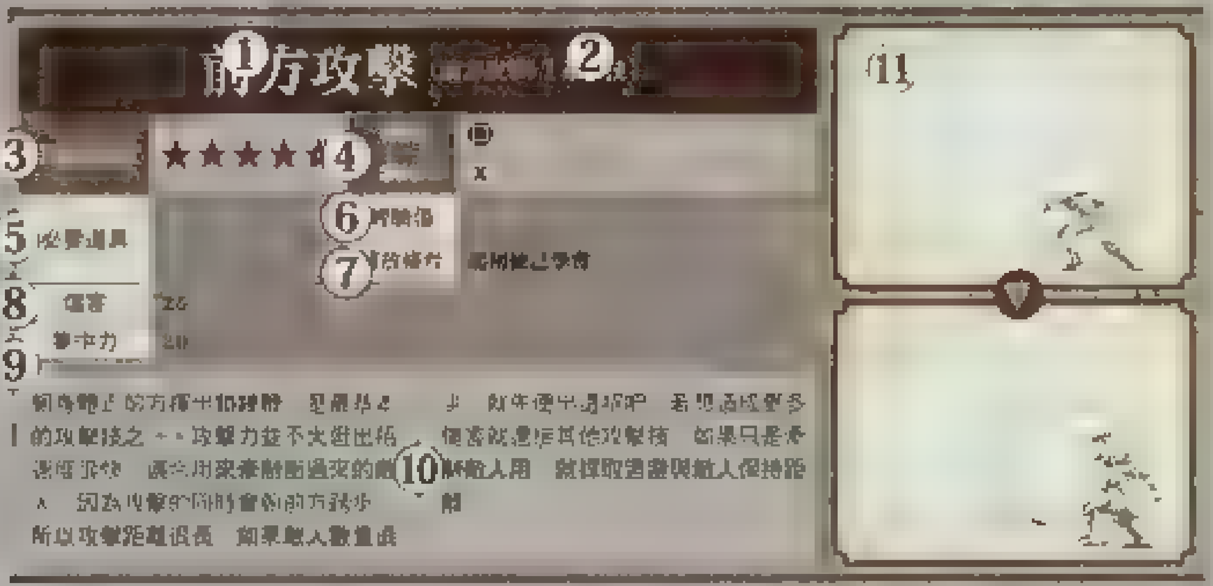

揮動手臂時有點難以瞄準方位，總之只要連按按鈕進攻即可。

# 攻擊技

在此解說加百列可學會攻擊技的性能並附上相關資料。
為了對抗隨著冒險變得愈來愈兇惡的敵人，請務必熟習這份資料，相信一定會有所幫助。

## 攻擊技解說

**《資料的閱覽方法》**




### ① 名稱
該攻擊技的名稱。

### ② 類型
該攻擊技所隸屬的技能類型。此處的分類是根據旅程之書的技能頁面類型。

### ③ 使用推薦度
該攻擊技的好用程度。★愈多代表活躍場景愈多，建議玩家及早學會。

### ④ 操作方法
使出該攻擊技的操作方法。閱鍵圖示分別以PS3版與Xbox360版的控制器為準。至於其他指示則如下所示（●代表任何一個鈕或控制器操作桿）。
- ●●、●×8…按照指示依序輸入操作。
- ●（按住）…按照指示輸入操作並持續。
- ●+●…同時輸入兩個操作。

### ⑤ 必要道具
使用該攻擊技的必要道具（P14）

| | |
|---|---|
| 光の魔力石のメダリオン | サイクロン・ブーツ |
| 赤の魔力石のメダリオン | 熾天使の翼 |
| セレガントレット | |

### ⑥ 必要經驗值
學會該攻擊技的必要經驗值。「—」代表達成該攻擊技的解放條件時就會自動學會。

### ⑦ 解放條件
學會該攻擊技的必要條件。

### ⑧ 傷害量
該攻擊技命中敵人時造成的傷害量。此處的數值是基本值，實際傷害量會因為敵人的抗性與攻擊蓄力程度而改變。括號內的數值是因攻擊次數而可任意改變的部分。

### ⑨ 增加集中力
該攻擊技命中敵人時集中力計量表的增加量。此處的數值是基本值，計量表實際增加數值會因為敵人的抗性與攻擊蓄力程度而改變。若重複以相同的攻擊技命中敵人，實際增加數值就會減少（P18）。括號內的數值是因攻擊次數而可任意改變的部分。

### ⑩ 解說
該攻擊技的性能，以及應該使用局面等相關解說。

### ⑪ 動態圖像
該攻擊技的動態圖像。



### 前方攻擊（前方攻撃）【基本技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| | ★★★★☆ | | ⓔ / X |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 25 | | |
| 集中力 | 20 | | |

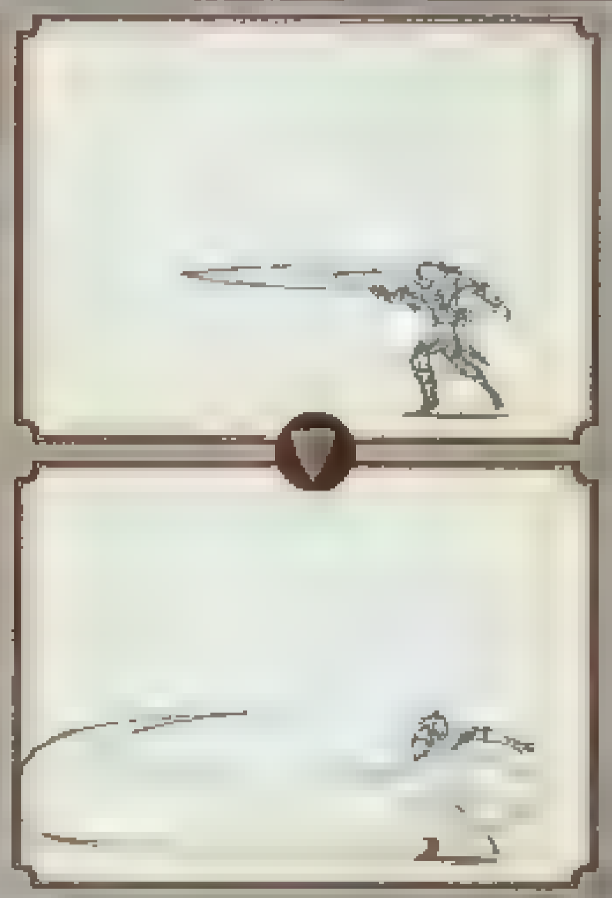
朝身體正前方揮出鎖鍊鞭，是最基本的攻擊技之一。攻擊力並不大但出招速度很快，適合用來牽制衝過來的敵人。因為攻擊的同時會朝前方跨步，所以攻擊距離很長，如果敵人數量很少，就先使出這招吧。若想造成更多傷害就連接其他攻擊技，如果只是牽制敵人用，就採取迴避與敵人保持距離



### 旋轉攻擊（回転攻撃）【基本技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| | ★★★★☆ | | △ / Ⓨ |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 10 | | |
| 集中力 | 10 | | |

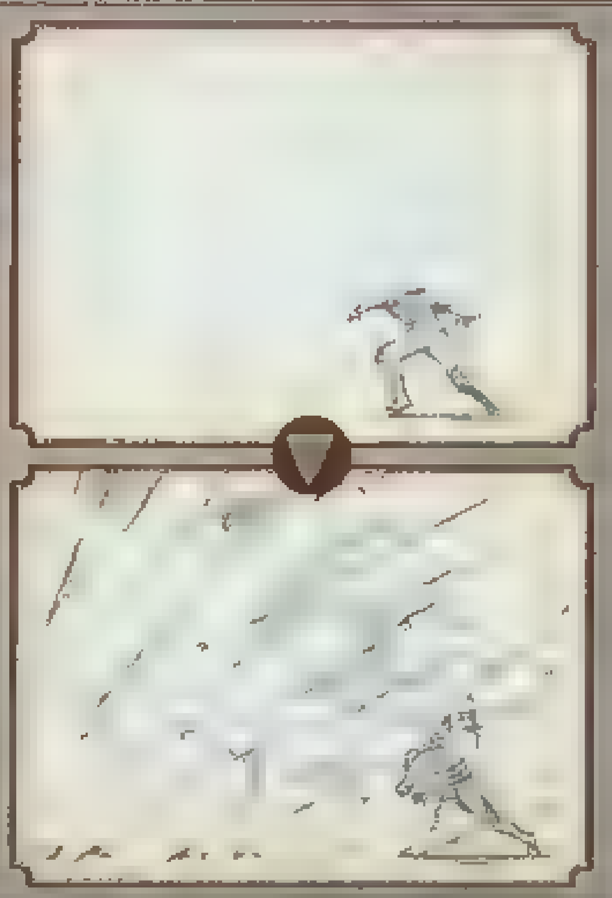
基本攻擊技之一。在原地由右而左揮動鎖鍊鞭橫掃正前方。雖然是許多攻擊技的起始，不過光靠這招就可以牽制敵人，被多數敵人包圍時也能藉此突破重圍。不過造成的傷害較少，而且不像「前方攻擊」會往前踏出一步，故攻擊距離較短。出招後請立刻離開原地，或改用其他攻擊技。



### 前方攻擊連段（前方攻撃コンボ）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| | ★★★★★ | | ⓔ×5 / Ⓧ×5 |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 25+35+40+45+55 | | |
| 集中力 | 20+30+40+50+60 | | |

使用「前方攻擊」的基本連段。若想以「前方攻擊」進攻就用這招吧。如果五段全部命中，無論傷害或集中力都相當多。不過第三段與第四段之間會出現很大的破綻，對付動作敏捷的敵人時有可能在此時遭受反擊，故平常連到第二段就停手。相反的，面對固守防禦的敵人時，只要利用第五段的解除防禦效果，便可順利造成傷害。



## 旋轉攻擊連段（回転攻撃コンボ）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | PS3 | △×8 |
| | | 360 | Y×8 |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 10+15+10+15+10+10+10+15+15+15+20 | | |
| 集中力 | 10+20+10+20+10+20+35+30 | | |




使用「旋轉攻擊」的基本連段，可同時攻擊加百列四周的所有敵人，故被包圍時相當有效。雖然每一段的傷害都很低，但攻擊次數相當多，足以擊斃生命力較少的小型敵人。然而第三段與第四段以及第六段與第七段之間的破綻相當大，有可能遭致反擊，故當敵人很近時，中途停手會比較安全。

## 空中前方連段（空中前方コンボ）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★★ | PS3 | 在空中 □□ |
| | | 360 | 在空中 Ⓧ X |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 40+40 | | |
| 集中力 | 50 | | |




跳躍中在空中連續使用「前方攻擊」，主要用於攻擊空中的敵人。第二段會對下方產生很大的攻擊判定，若能利用這點，當有大型敵人在地上使用震動攻擊時，就能在以跳躍迴避震動的同時發動攻擊。連續使用這招可延長滯空時間，故也可單純用來當作迴避敵人攻擊的動作。

## 空中旋轉連段（空中回転コンボ）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | PS3 | 在空中 △△ |
| | | 360 | 在空中 ⓎⓎ |
| 必要道具 | — | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 20+30 | | |
| 集中力 | 20+20 | | |




在空中連續使出兩次「旋轉攻擊」。與「空中前方連段」一樣，可用來攻擊空中的敵人，或單純當作迴避動作。不過相較於「空中前方連段」，這招朝下方的攻擊判定較小，建議不要堅持以這招對付地上的敵人。相反的在空中的攻擊範圍很廣，相當好用，當出現小型且數量很多的詭姆林（グレムリン）等敵人時，便可利用這招一網打盡。

## 上衝前方攻擊（衝き上げ前方攻撃）【應用技】

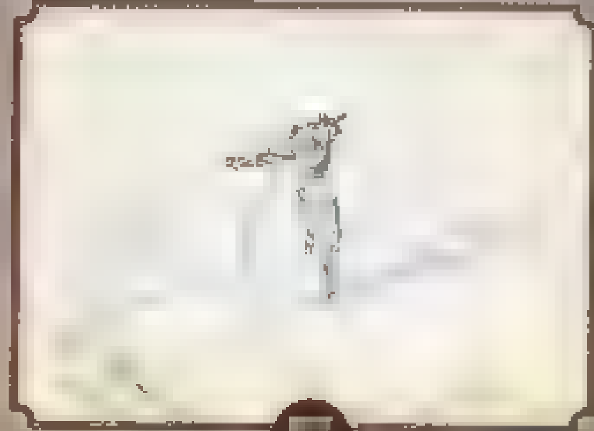
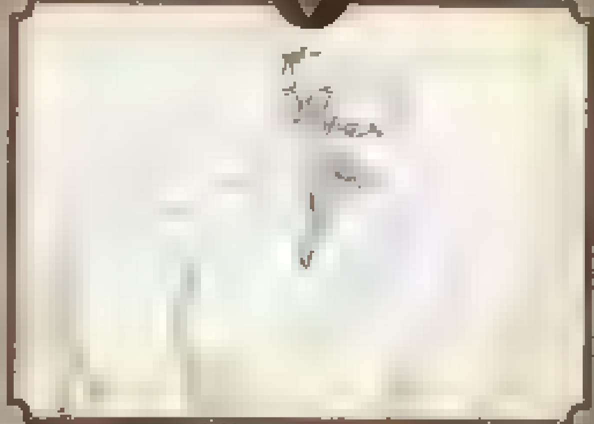
| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | PS3 | □ⓧ |
| | | 360 | Ⓧ Ⓐ |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 25+35 | | |
| 集中力 | 20+10 | | |




攻擊正前方的敵人，接著立刻將敵人往正上方拋起，加百列也會跳躍。之後可以使出「空中前方連段」等動作，在空中展開連續攻擊。在地上會頻繁防禦攻擊的敵人，一旦來到空中就會毫無招架之力，故面對經常防禦的敵人時，這招會顯得格外有效。相反的如果遭到防禦，要是沒有使出「空中捆綁」等動作，就有可能陷入危機。

## 上衝旋轉攻擊（衝き上げ回転攻撃）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★☆☆ | PS3 | △ⓧ |
| | | 360 | Ⓨ Ⓐ |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 10+20 | | |
| 集中力 | 10+10 | | |

橫掃四周的敵人後，在環狀揮動鎖鍊鞭的同時向上跳起，有如龍捲風般將敵人捲到空中，然後與「上衝前方攻擊」一樣能連接空中連段。不過這招的性質是有可能同時捲起多數敵人，因此建議使用「空中旋轉連段」等能涵蓋空中廣範圍的攻擊技。若不慎被敵人防禦，應付方式也與「上衝前方攻擊」一樣。

## 反擊式前方攻擊（カウンター前方攻撃）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★★ | PS3 | 同調防禦後 □□□ |
| | | 360 | 同調防禦後 ⓍⓍⓍ |
| 必要道具 | — | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 1-2 被ライカンスロープ攻擊後 |
| 傷害 | 45+60+70 | | |
| 集中力 | 60+70+80 | | |




當敵人因加百列的「同調防禦」而陷入毫無防備狀態時，進一步施展強勁的連續攻擊。以單次攻擊技而言威力相當大，而且由於是在「同調防禦」成功後出招，因此不必擔心會被敵人防禦或迴避。再加上集中力增加量會因為「同調防禦」成功而增加不少，所以整體而言是非常優秀的攻擊技。若「同調防禦」成功且四周沒有其他敵人時請務必使用這招。

## 斷頭台（ギロチン）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用推薦度 | ★★★★☆ | | 在空中 ▢（按住） |
| | | | 在空中 X（按住） |
| | — | | 25 |
| | | | 在 1-1 的導覽學會 |
| | 30+30 | | |
| | 120 | | |

落下中縱向旋轉的同時以鎖鍊鞭敲擊地面。可當成在空中攻擊之後的終結技，集中力增加量也很多，是個優秀的攻擊技。往下方的攻擊判定很強，對位於地上的敵人也非常有效。不過若敵人位於加百列的正下方等非常靠近的位置時，反而可能在著地後直接遭受反擊。為了避免這個狀況發生，使用時請稍微拉開與敵人的距離



## 斷頭台・改（ギロチン〔改〕）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用推薦度 | ★★★★☆ | | 在空中 ▢（按住） |
| | | | 在空中 X（按住） |
| 必要道具 | — | 經驗值 | 1500 |
| | | 解放條件 | 學會「ギロチン」後 |
| 傷害 | 30+30+70 | | |
| 集中力 | 120+150 | | |

使出「斷頭台」後，將鎖鍊鞭往正上方揮動的攻擊技，威力、集中力增加量都很大。雖然可阻止靠近中敵人的反擊，但因為只有正前方有攻擊判定，所以不能太倚賴這項動作。若想安全使用，建議先確認四周沒有其他敵人。如果較快放開按鈕，向上揮動的動作也會較快發生。順帶一提，若在上揮之後使出跳躍，便可使出「上衝前方攻擊」。



## 螺旋鎖鍊（チェーンスピン）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | | 在空中 △（按住） |
| | | | 在空中 Y（按住） |
| 必要道具 | | 經驗值 | 1500 |
| | | 解放條件 | 學會「ギロチン」後 |
| 傷害 | 30 | | |
| 集中力 | 80 | | |

從空中落下時，以鎖鍊鞭橫掃四周的同時著地。雖然傷害、集中力增加量都不多，但因為可同時攻擊空中與著地點四周的敵人，所以是防禦能力相當優秀的動作。當敵人數量很少時就用「斷頭台」設法造成大量傷害而數量很多時就用這招吧。趁在空中的期間判斷狀況並瞬間切換這兩種動作，就萬無一失了。



## 空中綑綁（空中掴み）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★★ | | 在空中 R2 |
| | | | 在空中 RT |
| 必要道具 | | 經驗值 | 200 |
| | | 解放條件 | 在 1-3 取得「鉤の先端」後 |
| 傷害 | | | |
| 集中力 | 60 | | |

從空中以鎖鍊鞭刺向敵人並直接將對方拉近。只有這項動作完全不會造成傷害，但被拉近的敵人會呈現毫無防備的狀態，故緊接著就以空中連段一口氣造成大量傷害。此外也可以與敵人一起落下，再用綑綁攻擊了結。只有面對小型敵人時才有辦法使用這招，面對大型敵人時採用同樣的操作會變成「空中踢擊」。



## 下方拳擊（下方パンチ）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★☆☆ | | 在空中靠近敵人時 R2 |
| | | | 在空中靠近敵人時 RT |
| 必要道具 | | 經驗值 | 3000 |
| | | 解放條件 | 學會「空中掴み」後 |
| 傷害 | 30 | | |
| 集中力 | 80 | | |

揮拳攻擊在空中靠近的敵人，使對方摔到正下方的地面。用「空中綑綁」將敵人拉近時最容易使出，但因為威力與集中力增加量並不大，所以改用空中連段反而會更有效率。不過若四周有許多飛在空中的敵人，而想趕快切換成地上戰鬥時，也可藉此擊落敵人。



## 空中踢擊（空中蹴り）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用推薦度 | ★★★☆☆ | | 在空中 R2 |
| | | | 在空中 RT |
| 必要道具 | | 經驗值 | 200 |
| | | 解放條件 | 在 1-3 取得「鉤の先端」後 |
| 傷害 | 25 | | |
| 集中力 | 60 | | |

從空中以鎖鍊鞭刺向大型敵人，接著在縮短鎖鍊鞭的同時順勢使出踢擊。踢擊命中時才會造成傷害，敵人並不會因被鎖鍊鞭命中而退縮，故若使用這招的時機不當，就會有很高的機率遭到反擊。若想使用這招，請在以跳躍避開敵人攻擊後這種對方會露出較大破綻的時機使用。



## 反擊式旋轉攻擊 （カウンター回転攻撃）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | | 同調防禦後 △△△ |
| | | | 同調防禦後 Y Y Y |
| 必要道具 | | 經驗值 | 600 |
| | | 解放條件 | 在 1-2 被ライカンスロープ攻擊後 |
| 傷害 | 20＋20＋25＋25＋25＋20 | | |
| 集中力 | 15＋60＋80＋75 | | |

以「同調防禦」應付敵人的攻擊，使對方陷入毫無防備的狀態後，再連續使出「旋轉攻擊」。雖然傷害比類似系統的攻擊技「反擊式前方攻擊」來得少，但集中力增加量很多。此外當四周有許多敵人時，也能阻止非「同調防禦」目標的其他敵人靠近。當被大量敵人包圍而陷入混戰時，若成功使出「同調防禦」就使用這招吧。



## 前方強連段 （前方強コンボ）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★☆☆ | | □（按住）□□ |
| | | | X（按住）X X |
| 必要道具 | | 經驗值 | 800 |
| | | 解放條件 | 學會「ギロチン」後 |
| 傷害 | 40＋40＋10 | | |
| 集中力 | 100 | | |

就如其名，這項連續攻擊技相當於「前方攻擊連段」的強化版。傷害與集中力增加量都很高，光看數值的話相當優秀。不過第二段使出前會出現些許破綻，若攻擊太近的敵人，反而有可能遭致反擊。一開始的「前方攻擊」是否有按住按鈕，將會決定是使出這招或「前方攻擊連段」，故請視狀況切換適當的攻擊技。



## 前方強連段・改 （前方強コンボ・改）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★☆☆ | | □（按住）□ × 8 |
| | | | X（按住）X × 8 |
| 必要道具 | | 經驗值 | 1500 |
| | | 解放條件 | 學會「前方強コンボ」後 |
| 傷害 | 40＋40＋10＋40＋40＋10＋40＋10＋40 | | |
| 集中力 | 100 | | |

「前方強連段」的升級版，第二段以後可連續使出八次攻擊。這八次攻擊從傷害到攻擊時機都幾乎相同，若全部命中便可確實造成大量傷害，不過頭目等部分敵人會在中途掙脫。攻擊命中的同時請持續觀察敵人狀態，若對方看似要展開反擊，就中途放開按鈕停止攻擊，以免發生危險。



## 前方強連段・極 （前方強コンボ・極）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | | □（按住）□ × 9 |
| | | | X（按住）X × 9 |
| 必要道具 | | 經驗值 | 2000 |
| | | 解放條件 | 學會「前方強コンボ・改」後 |
| 傷害 | 40＋40＋40＋40＋40＋40＋40＋40＋40＋80 | | |
| 集中力 | 100＋160 | | |

「前方強連段」的最終強化版。在連續八下攻擊前都與「前方強連段・改」相同，但最後一段是可以解除敵人防禦狀態的強烈致命一擊。由於性能本身與其他兩者相同，因此實際上經常發生中途中斷導致無法使出最後一擊的狀況。平常請不要勉強追求最後一擊，等到有機會時再一口氣使出吧。



## 鎖鍊防護壁 （チェーン・バリア）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★☆☆ | | △（按住） |
| | | | Y（按住） |
| 必要道具 | | 經驗值 | 800 |
| | | 解放條件 | 學會「ギロチン」後 |
| 傷害 | （25） | | |
| 集中力 | （25） | | |

「旋轉攻擊」後持續按住按鈕便可發動。外觀是往前方的攻擊，但實際效果會涵蓋加百列的四周。出招速度相當快，還能用左操作桿控制攻擊方向，是個不易讓敵人逃走的優秀攻擊技。雖然持續按住按鈕時最多會攻擊九次，不過途中只要放開按鈕便可隨時中斷，請視敵人與四周的狀況判斷何時該放開按鈕。



## 鎖鍊防護壁・改 （チェーン・バリア・改）【應用技】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | | △（按住）△ |
| | | | Y（按住）Y |
| 必要道具 | | 經驗值 | 1500 |
| | | 解放條件 | 學會「チェーン・バリア」後 |
| 傷害 | （25）＋65 | | |
| 集中力 | （25）＋150 | | |

「鎖鍊防護壁」的強化版，基本性能相同，不過攻擊途中可藉由按下旋轉攻擊鈕的方式，轉換成可解除敵人防禦造成致命一擊。與同樣是往前方的連續攻擊技「前方強連段・極」相較之下威力較低，但破綻較少，而且隨時都可以使出最後的致命一擊，是非常好用的攻擊技。



## 環狀鎖鍊

| 使用推薦度 | ★★★★☆ | PS3 | □△△ |
|---|---|---|---|
| | | 360 | X Y Y |
| 必要道具 | | 經驗值 | 1000 |
| | | 解放條件 | 學會「ギロチン」後 |
| 傷害 | 25＋25＋25＋25 | | |
| 集中力 | 20＋40 | | |

使出「前方攻擊」後立刻連續使用兩次「旋轉攻擊」。在攻擊主要目標敵人的同時，也能阻止四周的敵人靠近以確保自身安全，是個防禦性能極佳的攻擊技。雖然造成的傷害不算多，但被多數敵人包圍而陷入混戰時，或加百列生命力所剩不多而想要安全戰鬥時就會顯得格外重要。在打倒強敵前請按部就班使用這招，靜待適當的反擊時機



## 鎖鍊鋸

| 使用推薦度 | ★★★☆☆ | PS3 | □△□(按住) |
|---|---|---|---|
| | | 360 | X Y X(按住) |
| 必要道具 | | 經驗值 | 2000 |
| | | 解放條件 | 學會「サーキュラー・チェーン」後 |
| 傷害 | 25＋25＋25＋(10) | | |
| 集中力 | 20＋40＋(85) | | |

到第二段為止都跟「環狀鎖鍊」的動作相同，不過最後會朝前方使出連續旋轉攻擊，同時大步向前跨出。連續旋轉攻擊的時間可透過按住「前方攻擊」鈕調節。與「環狀鎖鍊」相較之下，對主要目標的攻擊力較強，故當四周敵人不多時會相當有效。請玩家在戰鬥中即刻判斷該使用哪一項攻擊技。



## 大地斬擊 (大地の斬撃)(通用技)

| 使用推薦度 | ★★★★☆ | PS3 | □□(按住)□ |
|---|---|---|---|
| | | 360 | X X(按住) X |
| 必要道具 | | 經驗值 | 2000 |
| | | 解放條件 | 學會「ギロチン」後 |
| 傷害 | 40＋60＋(5) | | |
| 集中力 | 50＋120＋(50) | | |

空中攻擊著地後，使出和「鎖鍊鋸」相同的連續旋轉攻擊往前衝。使用時需要些許訣竅，在空中一開始先按下「前方攻擊」鈕一次，緊接著突然按住「前方攻擊」或「旋轉攻擊」變成「斷頭台」。另外在空中按住鈕後請持續到落地為止。因為可調整使出連續旋轉攻擊的時機，所以請在敵人位於正前方的狀況下使用



## 翻身攻擊 (背返り攻撃)(通用技)

| 使用推薦度 | ★★★★☆ | PS3 | 以「前方空翻」越過敵人時 □□□ |
|---|---|---|---|
| | | 360 | 以「前方空翻」越過敵人時 X X X |
| 必要道具 | | 經驗值 | 3000 |
| | | 解放條件 | 在 3-2 取得「サイクロン・ブーツ」後 |
| 傷害 | 25＋50＋65＋65＋75 | | |
| 集中力 | 50＋60＋70＋80 | | |

翻身跳至敵人的背部再連番猛攻，與「前方空翻」成套的攻擊技。因為任何敵人的背面都是毫無防備，所以攻擊造成的傷害很大，而且不必擔心會被防禦。這招對於活化鎧甲等會使用盾防禦加百列攻擊的敵人特別有效由於一切的前提是必須順利使出「前方空翻」，因此請務必確實熟練這項動作



## 波動一擊 (古代遺物)

| 使用推薦度 | ★★★☆☆ | PS3 | L2 ＋ □(按住) |
|---|---|---|---|
| | | 360 | LT ＋ X(按住) |
| 必要道具 | | 經驗值 | — |
| | | 解放條件 | 在 2-9 取得「闇のガントレット」後 |
| 傷害 | 200 | | |
| 集中力 | 80 | | |

在黑暗護手蓄力之後　口氣從掌心解放這股力量。在造成傷害的同時還會擊飛敵人，如果是小型敵人還會倒地。在連段結束時使用，不但很容易重整態勢，而且也很安全。不過這招的威力取決於按住按鈕蓄力的時間，按住較久雖然會增加傷害，但要注意加百列毫無防備的時間也會跟著變長。



## 烈震一擊 (古代遺物)

| 使用推薦度 | ★★☆☆☆ | PS3 | L2 ＋ △(按住) |
|---|---|---|---|
| | | 360 | LT ＋ Y(按住) |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 2-9 取得「闇のガントレット」後 |
| 傷害 | 120 | | |
| 集中力 | 40 | | |

朝地面施放「波動一擊」的攻擊技，可對四周的敵人造成傷害並擊飛。除此之外也可粉碎骷髏戰士散落於地面的骨頭，還能用來啟動設置在地面的開關，是個相當方便的動作　然而跟「波動一擊」一樣，其威力取決於按住按鈕蓄力的時間，故玩家必須視狀況判斷，若重視安全性就不要蓄力過久，但也可蓄力較久，等敵人靠近之後再造成大量傷害。



## 肩膀衝撞

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★☆☆☆ |
| PS3 | 影之魔力發動中 L2（按住）+右操作桿 |
| 360 | 影之魔力發動中 LT（按住）+右操作桿 |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | |
| 解放條件 | 在 3-2 取得「サイクロン・ブーツ」後 |
| 傷害 | 10 |
| 集中力 | |

在發動影之魔力的狀態下蓄力，朝敵人施展強勁的衝撞。雖然一擊的傷害者很低，但前進路線上的所有敵人都會被波及而倒地，而且只要蓄力一次，從放開按鈕後到影之魔力耗盡為止將可連續衝撞。不過蓄力需要花費時間，況且這段期間也是毫無防備的，若想安全使用，就必須先將敵人引開以爭取蓄力所需時間。



## 火焰龍尾

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| PS3 | L2 + ⓧ（按住） |
| 360 | LT + A（按住） |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | |
| 解放條件 | 在 3-2 取得「サイクロン・ブーツ」後 |
| 傷害 | 120 |
| 集中力 | 50 |

蓄積渾身力量後，朝正上方跳起並施展強勁的上鉤拳。不只加百列的身體，連四周都有攻擊判定，還能將小型敵人擊飛至空中。請在之後接著使用空中連段吧。雖然蓄力較久時傷害也會增加，但毫無防備的時間也會變久。另外因為無法將大型敵人擊飛至空中，所以為了安全著想，請盡量不要對大型敵人使用。



## 神聖跳躍

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★★☆ |
| PS3 | 光之魔力發動中 ⓧ ⓧ |
| 360 | 光之魔力發動中 A A |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | |
| 解放條件 | 在 8-4 取得「熾天使の翼」後 |
| 傷害 | 30 |
| 集中力 | |

二段跳躍時施放強烈光能使敵人暫時失明。當敵人因此而無法動彈後，加百列的第一次攻擊將會造成平常四倍的傷害。由於光芒的波及範圍相當大，因此不需要擔心與敵人之間的距離。不過要注意即使四周沒有敵人也會消耗魔力，另外在出招後只有第一次攻擊會增加傷害，因此請避免使出威力較弱的攻擊。



## 衝刺攻擊 （ダッシュアタック）【古代遺物】

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| PS3 | 右操作桿 × 2 ⓐ ⓑ |
| 360 | 左操作桿 × 2 Ⓨ Ⓧ |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 1000 |
| 解放條件 | 在 3-2 取得「サイクロン・ブーツ」後 |
| 傷害 | 20+70 |
| 集中力 | 30+80 |

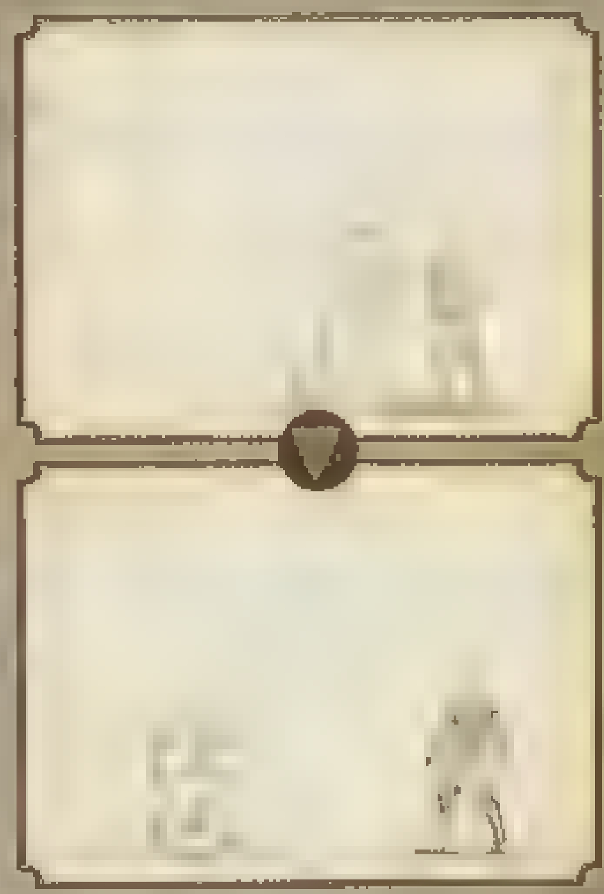
衝刺後以「旋轉攻擊」牽制並順勢進攻。最後的攻擊可以擊飛敵人，有時敵人會在飛出去之後倒地。另外攻擊威力會隨與敵人的距離而改變，當兩者之間的距離非常近時，就會造成最大的傷害。請玩家視狀況判斷要冒著被反擊的危險靠近敵人造成大量傷害，或是採取在遠距離就擊飛敵人的安全戰術



## 閃光防禦 （閃光防禦）

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★★☆ |
| PS3 | 光之魔力發動中 L2 |
| 360 | 光之魔力發動中 LT |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 1500 |
| 解放條件 | 在 1-5 取得「光の魔力石のメダリオン」後 |
| 傷害 | |
| 集中力 | |

在發動光之魔力的狀態下以「同調防禦」抵禦敵人的攻擊，就會散發出強烈的魔光。除了採取攻擊的敵人之外，連四周的敵人也會因此暫時失明。而且緊接著攻擊因此而無法動彈的敵人時，第一次攻擊將可造成四倍的傷害。在混戰中使用這項動作會使多數敵人頓時失去戰力，非常有效。使用這招後可以選擇退往安全場所，或一口氣打倒對方



## 山崩一擊 （山崩一擊）【古代遺物】

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| PS3 | 在空中 L2 + ⓑ（按住） |
| 360 | 在空中 LT + X（按住） |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 2500 |
| 解放條件 | 在 2-9 取得「鬪のカントレット」後 |
| 傷害 | 120 |
| 集中力 | 40 |

在空中蓄力後迅速降下朝地面施展強勁的搥擊，可對落下地點及四周的敵人造成傷害。另外這招與「烈震一擊」一樣，也能用來按下地面的開關。蓄力會持續到放開按鈕或全滿狀態，蓄力時間愈久威力就愈大。蓄力期間會持續停留在空中，故可以藉此調整落下時機



## 雪崩一擊 【古代遺物】

| [illegible] | ★★★☆☆ |
| --- | --- |
| [illegible] | 在空中 L2 + △ 按住 |
| [illegible] | 在空中 LT + Y（按住） |
| 經驗值 | 2500 |
| 解放條件 | 在 2-9 取得「闇のガントレット」後 |
| 必要道具 | |
| 傷害 | 20 |
| 集中力 | 40 |

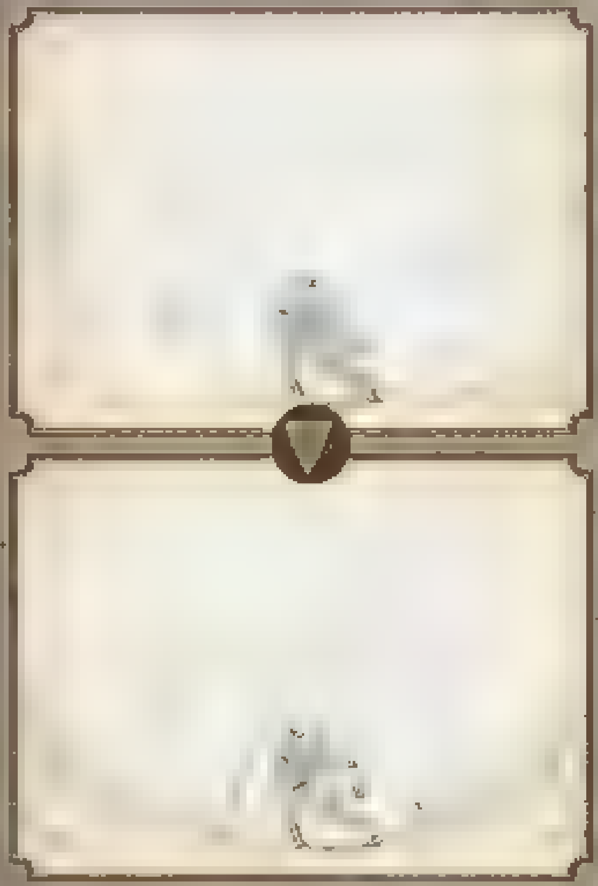
在空中蓄力，接著朝正下方施放透過黑暗護手引發的衝擊波。接觸到這股衝擊波的小型敵人會受到傷害並被擊飛至空中，因為此時加百列也會滯空，所以還能連接空中連段。雖然蓄力時間愈久傷害就愈大，但如果要連接空中連段就不需在意這點，請以時機為主，趁敵人聚集時使用吧。



## 包圍亂擊 （包囲乱擊）【古代遺物】

| [illegible] | ★★★★☆ |
| --- | --- |
| [illegible] | 光之魔力發動中 □ △（按住） |
| [illegible] | 光之魔力發動中 X Y（按住） |
| 經驗值 | 3000 |
| 解放條件 | 學會「サーキュラー・チェーン」後 |
| 必要道具 | |
| 傷害 | 25＋25＋25＋(6) |
| 集中力 | ─ |

在發動光之魔力的狀態下，以攻擊牽制後在鎖鍊四周纏注魔力旋渦，接觸到這條鎖鍊的敵人都會受到傷害，同時還會恢復加百列的生命力。雖然旋渦鎖鍊的威力並不高，但如果是動作遲鈍的敵人就會被連續命中而造成相當大的傷害。請配合敵人狀態與魔力剩餘量自由調整鎖鍊的展開時間。



## 暗影火焰 【古代遺物】

| [illegible] | ★★☆☆☆ |
| --- | --- |
| [illegible] | 影之魔力發動中 △ □（按住） |
| 360 | 影之魔力發動中 Ⓨ Ⓧ（按住） |
| 經驗值 | 3000 |
| 解放條件 | 在 2-4 取得「影の魔力石のメダリオン」後 |
| 必要道具 | |
| 傷害 | 10＋(55) |
| 集中力 | |

透過影之魔力使鎖鍊燃起火焰，接著朝正前方放出旋渦狀的火焰。火焰部分的威力很高，而且只要持續按住按鈕，便能夠長時間施放火焰。不過施放火焰的期間無法移動，而且魔力的消耗速度相當快，若不慎在與敵人的相對位置不佳時使用，就很可能白白浪費這些魔力，故使用上必須多加注意。



## 火焰爪 【古代遺物】

| [illegible] | ★★★☆☆ |
| --- | --- |
| [illegible] | 影之魔力發動中左操作桿 × 2 □ |
| [illegible] | 影之魔力發動中左操作桿 × 2 X |
| 經驗值 | 3500 |
| 解放條件 | 在 3-2 取得「サイクロン・ブーツ」後 |
| 必要道具 | |
| 傷害 | 120 |
| 集中力 | |

在發動影之魔力的狀態下衝刺並揮動手臂使地面出現會移動的火焰爪。火焰爪會從發射地點以扇形路徑擴散前進，故可以攻擊距離很遠的廣範圍區域。當遠方出現大批敵人時先發制人，便可有效造成傷害。反過來說當被敵人包圍時，即便使出這招，也可能因為助跑距離難以調整而無法命中。總之最重要的就是充分掌握使用時機。



## 上方斷頭台 【古代遺物】

| [illegible] | ★★★☆☆ |
| --- | --- |
| [illegible] | □ ⊗ ⊗ |
| [illegible] | X A A |
| 經驗值 | 3500 |
| 解放條件 | 在 8-4 取得「熾天使の翼」後 |
| 必要道具 | |
| 傷害 | 25＋35＋60 |
| 集中力 | 20＋10＋120 |

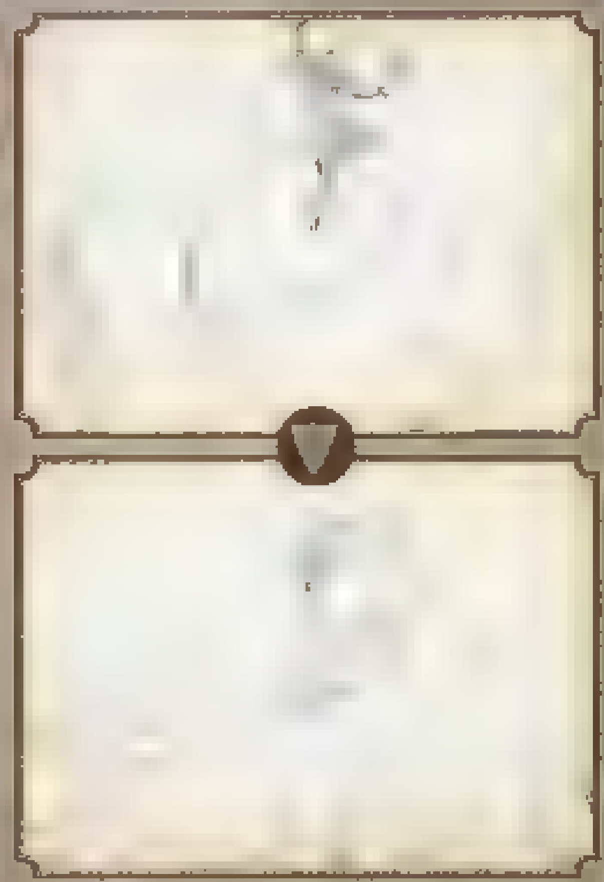
與「上衝前方攻擊」一樣，將敵人擊飛至空中後跟著跳起，但之後還會以二段跳躍追擊，將敵人擊飛至更高的位置。二段跳躍可以延長滯空時間，如此一來便有很長的時間可進行空中連段。因為傷害與集中力增加量都相當優秀，所以只要抓到機會就盡量使用。不過由於滯空時間太長有可能導致敵人聚集在正下方，因此緊接著請以「雪崩一擊」等攻擊技擊退敵人，



## 旋風之翼 （旋風の翼）【古代遺物】

| [illegible] | ★★★☆☆ |
| --- | --- |
| [illegible] | △ ⊗ ⊗ |
| [illegible] | Y A A |
| 經驗值 | 3500 |
| 解放條件 | 在 8-4 取得「熾天使の翼」後 |
| 必要道具 | |
| 傷害 | 10＋20＋50 |
| 集中力 | 10＋10＋120 |

與「上衝旋轉攻擊」一樣，在攻擊四周的敵人後擊飛至空中，但緊接著會以類似「上方斷頭台」的二段跳躍將所有敵人擊飛至更高的空中。當有多數敵人被擊飛時，為了避免對方落地，請在空中以廣範圍攻擊技進行空中連段。或者也可利用著地時敵人會倒地這點，於落下後在地上使用連續攻擊



## 衝擊波之翼 (衝撃波の翼)【古代遺物】

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★☆☆☆ |
| PS3 | L2 + ✕(按住) ✕ |
| 360 | LT + A(按住) A |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 3500 |
| 解放條件 | 在 8-4 取得「天使の翼」後 |
| 傷害 | 120+30 |
| 集中力 | 60+50 |

與「火焰龍尾」一樣會以上鉤拳將敵人擊飛至空中，但之後會張開熾天使之翼並發生衝擊波，進而擊飛四周的敵人。因為會拉開與敵人之間的距離，所以當然無法連接空中連段。不過當敵人數量過多而很難安全迎擊時，也可以用這招重振旗鼓。請牢記在混戰中還有這種應對方式。



## 神聖十字 (ホーリー・クロス)【古代遺物】

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★☆☆☆ |
| PS3 | 光之魔力發動中 △ □(按住) |
| 360 | 光之魔力發動中 Y X(按住) |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 6000 |
| 解放條件 | 在 1-5 取得「光の魔力石のメダリオン」後 |
| 傷害 | 10+(18) |
| 集中力 | |

在發動光之魔力的狀態下以「旋轉攻擊」牽制後，立刻從面朝前方的十字握柄發射魔光，對魔光範圍內的所有敵人造成傷害。若持續按住按鈕就會持續放出魔光，有效範圍還會逐漸變廣，而能波及更多敵人。不過加百列放出魔光的期間完全無法移動，要是沒有將所有敵人籠罩在魔光範圍內，就請立刻中斷準備應付敵人的攻擊。



## 烈震爆破 (烈震爆破)【古代遺物】

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★★☆ |
| PS3 | 影之魔力發動中□△(按住)△△…△(按住) |
| 360 | 影之魔力發動中X Y(按住)Y Y…Y(按住) |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 6000 |
| 解放條件 | 在 1-5 取得「光の魔力石のメダリオン」後 |
| 傷害 | 38+38+38+(120)+120 |
| 集中力 | — |

發動影之魔力時使用的攻擊技。按住「旋轉攻擊」鈕，然後在鎖鍊鞭落至地面時開始連按按鈕。連按時一定會從敵人的腳下噴出火焰，但會命中哪個敵人則是隨機決定。最後按住按鈕後會產生大噴火的終結技。雖然純靠運氣挑選目標有點令人不安，但在頭目戰鬥裡與敵人單挑時會非常有效。



## 終極之光 (究極の光)【古代遺物】

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| PS3 | L1(按住)+左操作桿 |
| 360 | LB(按住)+左操作桿 |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 25000 |
| 解放條件 | 學會「龍捲亂擊」、「ホーリー・クロス」後 |
| 傷害 | (100) |
| 集中力 | |

以加百列為軸心來回揮動灌注光之魔力的鎖鍊鞭。因為出招中可用左操作桿改變移動方向，所以能集中攻擊想要傷害的目標。雖然這是防禦性能也相當高的強勁攻擊技，但最大的缺點就是會大量消耗光之魔力。無論如何請避免使用過度導致魔力枯竭，才不會陷入無法恢復生命力或解毒的窘境。



## 終極之影 (究極の影)【古代遺物】

| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★★☆ |
| PS3 | R1(按住)+左操作桿 |
| 360 | RB(按住)+左操作桿 |
| 必要道具 | |
| 經驗值 | 25000 |
| 解放條件 | 學會「シャドウ・フレイム」、「烈震爆破」後 |
| 傷害 | (250) |
| 集中力 | |

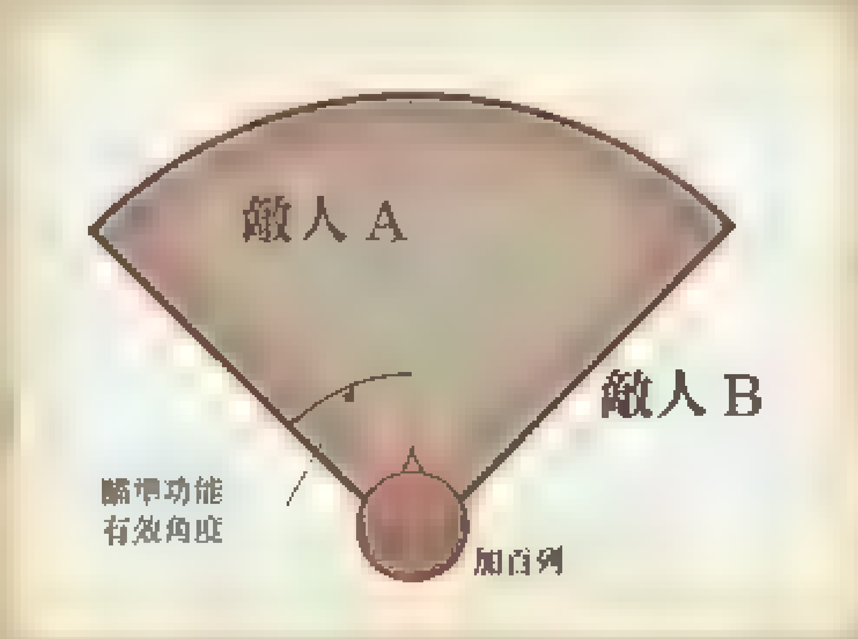
在全身灌注影之魔力，接著以左操作桿進行高速衝撞。被命中的敵人會當場倒地，接著又可以繼續用衝撞追擊。若將敵人逼至牆角還會產生追加傷害，甚至連頭目都會因為這項攻擊技而倒地，只要第一次攻擊命中，就幾乎能隨心所欲地持續攻擊對方。不過這項攻擊技也有魔力消耗量的問題，要注意別使用過頭了。



### 攻擊方向的自動瞄準功能

攻擊敵人時會發動，自動朝正前方一定範圍內的敵人使出攻擊技的自動瞄準功能。有效範圍會因難度而異（P9），舉例來說，在「騎士」這個難度下的範圍是加百列正前方左右各45度角，也就是說總共是90度角。在右圖的狀況下，會自動瞄準位於有效範圍內的敵人A，但因為敵人B在範圍之外，所以不會發動瞄準功能。雖然攻擊時不需要想太多，但還是請玩家必須意識到本功能的有效範圍。

自動瞄準功能的有效範圍



## 投擲短劍 (短剣投げ)【副武器】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用推薦度 | ★★★★☆ | [illegible] | ◎ |
| | | [illegible] | B |
| 必要道具 | — | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 起初便已學會 |
| 傷害 | 80 | | |
| 集中力 | 10 | | |

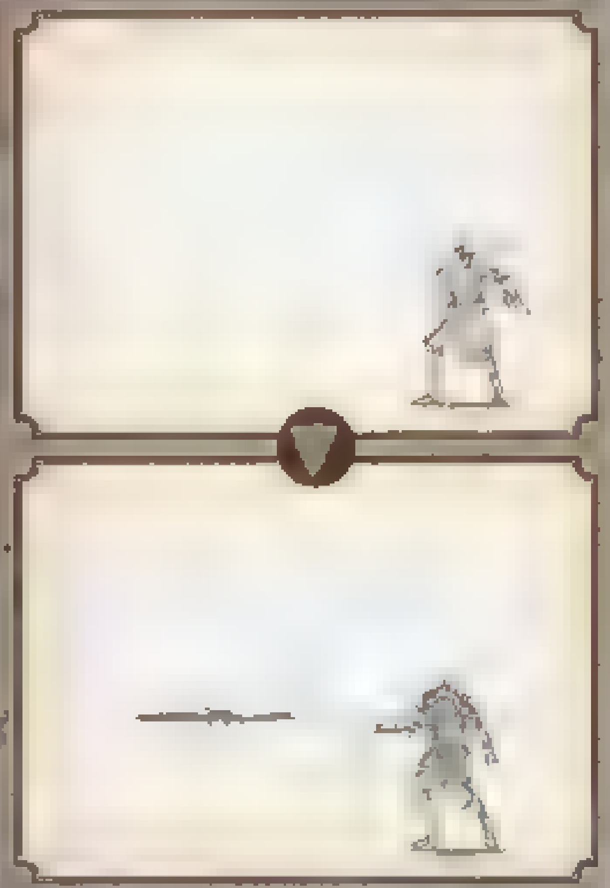
將其中一把銀短劍朝敵人投擲。傷害與集中力增加量都不大，但射程比鎖鍊鞭的任何攻擊技都來得遠。可當做敵人從遠處靠近時的先制攻擊，或是追擊因迴避而超出鎖鍊鞭射程的敵人，是非常便於使用的動作。雖然也可連續射擊，但要注意擁有數量有限，以免陷入在重要時刻用光的窘境。



## 爆裂短劍 (爆裂短剣)【副武器】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | [illegible] | 影之魔力發動中 ◎ |
| | | [illegible] | 影之魔力發動中 B |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 2-4 取得「影の魔力石のメダリオン」後 |
| 傷害 | 150 | | |
| 集中力 | | | |

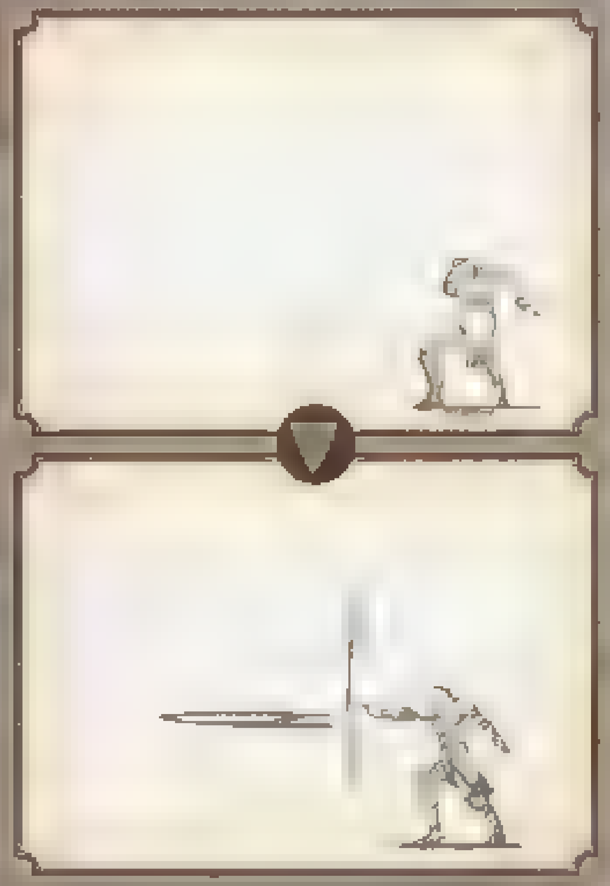
在短劍裡灌注影之魔力，使短劍在命中的同時引發小爆炸。攻擊方式與時機和「投擲短劍」一樣，但這招的威力較大，不過畢竟會消耗影之魔力，所以除了要注意短劍的擁有數量之外，還得注意魔力剩餘量。另外命中時的爆炸還可啟動位於附近牆壁的開關，在 7-2 等區域只能使用這項攻擊技突破機關，請務必牢記。



## 短劍掃擊 (短剣掃撃)【副武器】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★☆☆ | [illegible] | ◎(按住) |
| | | [illegible] | B(按住) |
| 必要道具 | | 經驗值 | 400 |
| | | 解放條件 | 學會「ギロチン」後 |
| 傷害 | 100 | | |
| 集中力 | 80 | | |

最多一次投擲五把銀短劍。投擲數量會隨著按住按鈕的時間而改變，攻擊範圍也會因此改變。與「投擲短劍」相較之下，無論傷害或集中力增加量都比較高，而且使用五把銀短劍時的攻擊範圍是前方90度角，涵蓋範圍相當廣。即便如此，由於銀短劍的攜帶數量有限，因此考量到消耗量，還是得避免胡亂使用。若想使用，請盡量挑選敵人密集的時候。



## 妖精 (妖精)【副武器】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★★ | [illegible] | ◎ |
| | | [illegible] | B |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 3-1 遇到妖精後 |
| 傷害 | | | |
| 集中力 | | | |

解放帶在身上的妖精去纏住敵人。雖然妖精本身並沒有攻擊力，但敵人會因為被妖精引開注意力而呈現毫無防備的狀態，故此時可盡情進攻。若敵人對妖精不具抗性，即使是大型敵人的動作也會因此被封住而能安全打倒。缺點是妖精的擁有數量非常少，而且在混戰時很難確實指定目標。使用時請確實瞄準想中斷行動的敵人。



## 光之妖精 (光の妖精)【副武器】

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | [illegible] | 光之魔力發動中 ◎ |
| | | [illegible] | 光之魔力發動中 B |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 3-1 收集3隻妖精後 |
| 傷害 | 140 | | |
| 集中力 | | | |

對妖精灌注光之魔力，使妖精具備攻擊能力的動作。發出藍光的妖精會自動追蹤目標，並且在接觸的同時引發爆炸造成傷害。威力相當大，如果是抗性較弱的敵人甚至能一擊打倒。另外因為加百列可在妖精追蹤目標的期間行動，所以還能對目標施展追加攻擊。不過要注意這招並不像前述的「妖精」那樣具備中斷對方行動的能力。



## 聖水 (聖水)【副武器】

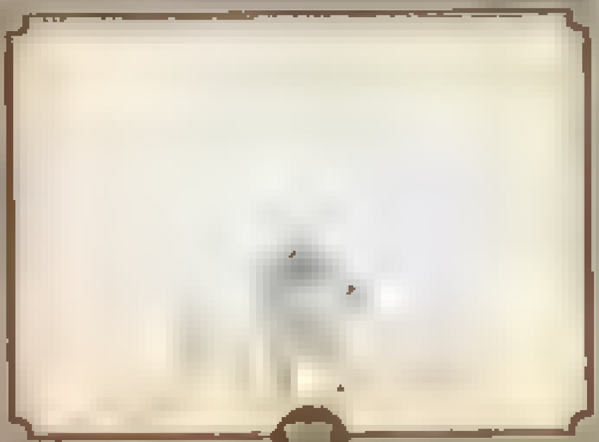
| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★☆☆ | [illegible] | ◎ |
| | | [illegible] | B |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 5-5 取得聖水後 |
| 傷害 | 300 | | |
| 集中力 | 60 | | |

投擲並打破裝有聖水的瓶子，使命中地點附近灑滿聖水。在地上會朝最近的敵人投擲，在空中則會朝正下方投擲，故請配合目標改變投擲方法。不僅威力很高，當面對吸血鬼戰士等邪惡敵人時，甚至能夠一擊使對方從毫髮無傷狀態陷入暈眩，接著就可以直接用綑綁攻擊打倒對方了。請注意聖水的擁有數量也很少。



## 聖盾

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★★★☆ | [illegible] | 光之魔力發動中 ◎ |
| | | [illegible] | 光之魔力發動中 B |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 [illegible] 取得聖水後 |
| 傷害 | 300 | | |
| 集中力 | | | |

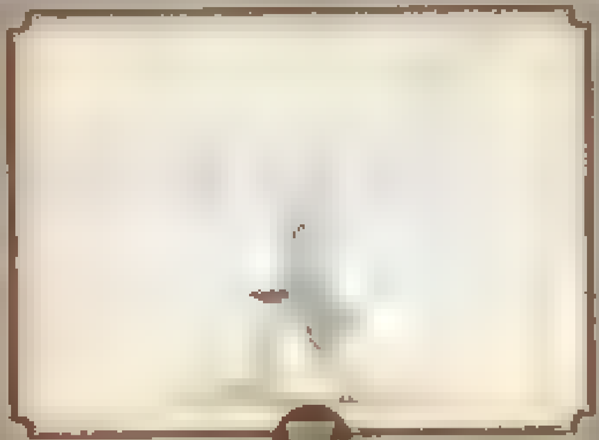




發動光之魔力後投擲聖水，就會在加百列四周張設一道魔力防護壁。這道防護壁會隨著加百列一起移動，並抵擋來自敵人的攻擊傷害。由於投擲聖水時的攻擊能力低，因此如果光之魔力還有餘裕就使用這招吧。雖然防護壁會維持一段時間，但當加百列採取攻擊、或是在有效時間裡發生事件，這道防護壁就會消失。

## 黑暗水晶

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ★★☆☆☆ | [illegible] | ◎(按住) |
| | | [illegible] | B(按住) |
| 必要道具 | | 經驗值 | |
| | | 解放條件 | 在 [illegible] 收集1個水晶碎片後 |
| 傷害 | 1000 | | |
| 集中力 | 10 | | |





藉由破壞水晶解放內部能量，從黑暗世界召喚惡魔，對四周絕大多數的敵人造成致命傷害。這是加百列最大的王牌，但缺點是只能攜帶一個水晶，故使用時機相當少，請在生命力即將耗盡又被敵人包圍時，或是想對頭目造成大量傷害時使用。遊戲中有些古代裝置必須塞入這種水晶才能啟動。

### 組合各種攻擊技製造連段

與其連續使用攻擊技，依序使用多種攻擊技製造連段的效果會更好。推薦的連段方式，面對單一敵人時是「上衝前方攻擊」→「空中前方連段」→「斷頭台．改」。若在最後鎖鍊鞭向上揮動時跳躍，就可以繼續使用「上衝前方攻擊」而再度從頭連段。而面對多數敵人時，「上衝旋轉攻擊」→「空中旋轉連段」→「蜻蜓鎖鍊」會非常有效。



攻擊技命中後被擊飛至空中的敵人會呈現毫無防備的狀態，此時施展空中連段便能夠有效造成傷害




OFFICIAL COMPLETE GUIDE

惡魔城 暗影統治者 官方完全攻略本

# ENEMIES

# 敵人解說

在此逐一介紹阻擋在加百列面前的49種敵人相關情報。
除了打倒方法之外，還刊載了各種資料。為了能充分掌握這些內容，請確認頁面的閱覽方法。

## 頁面的閱覽方法



### ① 敵人的名稱

該敵人的名稱與外觀描述。只有頭目敵人會加註顯示在敵人生命力計量表旁的顯示。

### ② 敵人的簡介

可了解該敵人性格或特徵的簡介。

### ③ 基本資料

該敵人的出現關卡或生命力等基本資料。各項目的詳細內容如下所示：

・STAGE…出現該敵人的關卡。
・LIFE…該敵人的生命力。即使是相同的敵人，也可能因關卡不同而使這項數值改變。若有顯示括號內的數值，代表對該敵人造成這項數值的傷害後就會陷入暈眩。
・EXP…打倒敵人時獲得的經驗值。即使是相同的敵人，也可能因關卡不同而使這項數值改變。

### ④ 副武器傷害資料

以四種副武器攻擊時對該敵人造成傷害的相關資料。其中短劍的攻擊方式就有四種，故在此會同時刊載各攻擊方式造成的傷害量。各項目的詳細內容如下所示。

・銀短劍…刊載了一般投擲以及掃擊投擲時的傷害量。
・爆裂短劍…發動影之魔力時可以使用爆裂短劍。此處刊載了一般投擲以及掃擊投擲時的傷害量。
・光之妖精…發動光之魔力時可以使用光之妖精。此處刊載了使用時的傷害量。「50×2」代表傷害50的攻擊兩次，「20×5」代表傷害20的攻擊五次。另外「—」代表即便使用光之妖精，釋放的妖精也會回到加百列手裡，妖精的數量並不會因此減少。
・聖水…使用聖水時的傷害量。
・黑暗水晶…使用黑暗水晶時的傷害量。

### ⑤ 攻略

打倒該敵人的攻略方法。

## 《敵人索引》


| | | |
|---|---|---|
| アイス・タイタン | Ice Titan | P74 |
| イービル・ブッチャー | Evil Butcher | P88 |
| ヴァンパイア・ロード | Vampire Dark Lord | P94 |
| ヴァンパイアウォリアー | Vampire Warrior | P62 |
| 蠢く棺 | Creeping Coffin | P69 |
| ヴォルグ | Warg | P49 |
| オーガ | Ogre | P82 |
| 大蜘蛛 | Giant Spider | P52 |
| オーロックス | Olrox | P92 |
| カカシ | Scarecrow | P96 |
| 機械獣 | Mechanical Monstrosity | P90 |
| グール | Ghoul | P61 |
| グレイヴ・ディガー | Gravedigger | P100 |
| グレート・ライカンスロープ | Greater Lycanthrope | P54 |
| グレートヴォルグ | Great Warg | P72 |
| グレムリン | Gremlin | P57 |
| 黒騎士・ゴーレム | Black Knight | P78 |
| 黒の魔女マルファス | Crow Witch Malphas | P84 |
| ケーブ・トロール | Cave Troll | P56 |
| ゴブリン | Goblin | P50 |
| サタン | Satan | P107 |
| 屍根 | Creeping Corpse | P68 |
| シルバーウォリアー | Silver Warrior | P98 |
| スケルトンウォリアー | Skeleton Warrior | P64 |
| ストーン・タイタン | Stone Idol Titan | P76 |
| スワンプ・トロール | Swamp Troll | P73 |
| ソードマスター | Swordmaster | P59 |
| ゾンビ | Zombie | P70 |
| チュパカブラ | Chupacabra | P58 |
| トイ・ドール | Deadly Toys | P66 |
| ドラコリッチ | Dracolich Titan | P104 |
| トロール | Small Troll | P55 |
| ナイアス | Naiads | P51 |
| ネクロマンサー | Necromancer | P102 |
| ブローナー | Brauner | P86 |
| ヘッドレス | Headless Burrower | P67 |
| ホロウ・アーマー | Animated Armor | P63 |
| 魔女の仔 | Witch Child | P60 |
| マンドラゴラ | Mandragora | P65 |
| ライカン・ロード | Lycanthrope Dark Lord | P80 |
| ライカンスロープ | Lesser Lycanthrope | P48 |
| リーパー | Reaper | P71 |
| ワートホッグ | Warthog | P53 |


### 關於敵人的暈眩

雖然對特定敵人造成一定的傷害後對方就會陷入暈眩狀態，但如果一口氣對可暈眩的敵人造成超過其生命力的傷害時，對方只會陷入暈眩狀態，而不會直接被打倒。舉例來說，吸血鬼戰士的生命力是440，陷入暈眩所需的傷害量是375，但若直接用聖水造成450的傷害，他也只會陷入暈眩，換句話說實際上只會造成375的傷害。而當吸血鬼戰士陷入暈眩後，如果想以攻擊的方式收拾他，就需要再造成65的傷害。不過這種計算方式有一種例外，那就是以聖水擊中空中的敵人時，因為空中的敵人不會陷入暈眩，所以會被一擊打倒。

# 狼人



[illegible]

### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 1-1 1-2 | 100 | 5 |
| 2-1 2-2 2-3 2-4 2-5 2-7 3-1 | 120 | 10 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | 光之妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 掃擊 | 投擲 | 掃擊 | | | |
| 120 | 150 | 225 | 270 | 80×2 | 30 | 2000 |

## 若以安全為上就用綑綁攻擊應戰

狼人（ライカンスロープ）會以非常敏捷的動作襲擊加百列，並揮舞銳利的爪子進攻。生命力很少，只要用「上衝前方攻擊」將牠擊飛至空中，就可以盡情攻擊了，此外若綑綁攻擊後的按鈕輸入成功，便可以一擊打倒。雖然並非難以解決的對手，但當成群結隊出現時，為了保險起見，最好還是以綑綁攻擊逐一確實打倒。



敵人數量很多時就反覆使用綑綁期間不會遭到其他敵人偷襲的綑綁攻擊對付吧

# 座狼



[illegible]

### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 1-2 | 1020(865) | 50 |
| 2-5 3-1 | 1360(1160) | 100 |
| 6-1 | 1800(1525) | 200 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | 光之妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 掃擊 | 投擲 | 掃擊 | | | |
| 80 | 100 | 150 | 180 | 50×2 | 30 | 2000 |

## 徹底了解攻擊準備動作並加以閃躲

座狼（ヴォルグ）雖然身軀龐大，但卻會以令人難以想像的迅速動作襲擊加百列的強敵。因為無法將牠擊飛至空中，所以進攻時請用「前方攻擊連段」或「前方強連段」為主。座狼在衝刺的同時會揮爪攻擊，但衝刺前會看到身體向後仰的準備動作。看到這個準備動作時，請立刻朝橫向迴避，閃開衝刺揮爪攻擊後再反擊。



靠近時偶爾會突然咬住加百列，但連按按鈕便可脫逃，只要順利脫逃就不會受到傷害。

# 哥布林

[illegible]



**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 1-3 2-1 2-2 2-3 | 110 | 5 |
| 5-1 | 165 | 10 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 80×2 | 30 | 2000 |

## 小心炸彈的同時使出綑綁攻擊

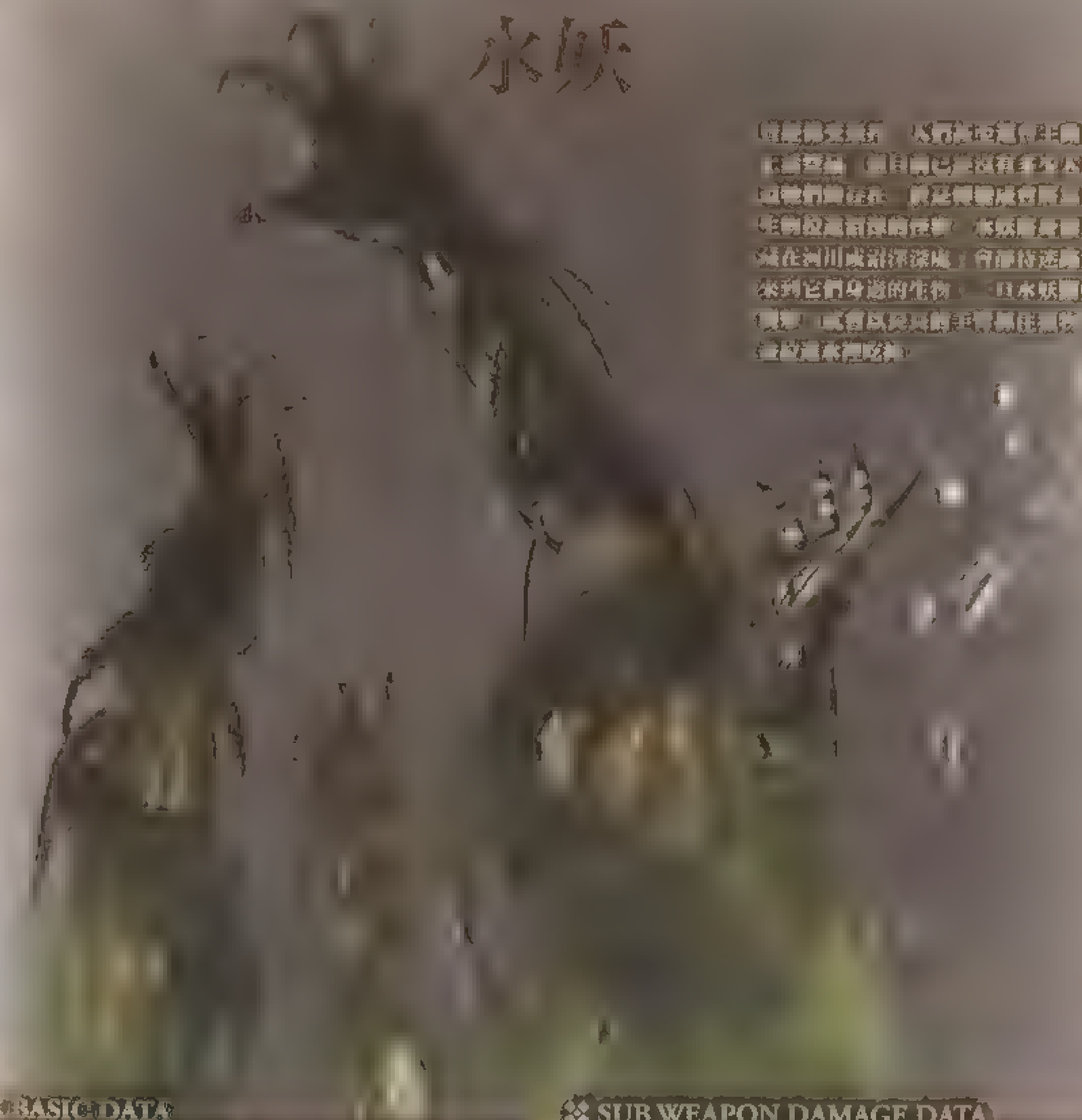
哥布林（ゴブリン）是會以手中的武器揮砍，或是投擲炸彈攻擊的矮小敵人。因為會集體行動，所以應戰的同時必須閃躲炸彈。採取綑綁攻擊後成功輸入按鈕便可一擊打倒，此外若在綑綁攻擊中不推動左操作桿並輸入按鈕，就可以將哥布林手中的炸彈敲落。出現在 5-4 的哥布林雖然服裝不同，但行動模式都是一樣的。



綑綁後推動左操作桿並輸入按鈕，就會將點燃炸彈引線的哥布林投擲出去並引發爆炸

# 水妖

[illegible]



**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 1-3 5-7 | — | — |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| — | — | — | — | — | — | — |

## 前進時請注意水面的變化

水妖（ナイアス）這種怪物會潛在沼澤深處並將靠近的生物拉進水裡。出現位置都是固定的，但本作中完全無法打倒潛在水中的這種怪物。當水面浮現水波時，只要靠近就會被它們抓住，但浮現水波前會產生氣泡。所以一旦看到氣泡就站立不動，等水面平靜後再繼續移動吧。被水妖抓住時，只要成功輸入按鈕就不會受到傷害。



當水面處於這種狀態時靠近，水妖就會現身並抓住加百列。在水面平靜之前，請待在原地不要移動。

# 大蜘蛛



## BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 2-2 2-4 2-6 | 1360(1160) | 100 |
| 6-2 | 1900(1675) | 200 |

## SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 50×2 | 30 | 2000 |

### 善用橫向迴避

大蜘蛛（大蜘蛛）會利用巨大的身軀衝撞加百列，或吐出黏性極強的蜘蛛絲。在進行這些攻擊前，牠會有身體向後仰的前兆，故在看到這個前兆之前，請盡量以「前方攻擊連段」或「前方強連段」進攻，而看到前兆動作後，就朝橫向迴避閃躲。當受到大蜘蛛攻擊而陷入中毒狀態時，請發動光之魔力中和身上的毒。



被蜘蛛絲攻擊後會無法動彈，連按按鈕可提早解除這個狀態，但會很容易遭受衝撞而陷入中毒狀態。

# 疣豬





## BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 2-3 | 1010(660) | 50 |
| 5-1 | 1605(1365) | 200 |

## SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 50×2 | 30 | 2000 |

### 哥布林騎乘時需以迴避為主

疣豬（ワートホッグ）會用身體衝撞加百列，但有沒有哥布林騎乘會大幅影響這項攻擊的使用頻率。由於有哥布林騎乘時會頻繁使用衝撞，因此這時請不要輕易出手，必須拉開距離待命，並以橫向迴避閃開衝刺後再反擊。當沒有哥布林騎乘時，使用衝撞的頻率會大幅減少，此時就以「前方強連段」一口氣收拾牠吧。



有哥布林騎乘時的衝撞會有前兆且速度很快，為了能在看到後順利迴避，請務必拉開距離。

# 高階狼人

[illegible]



BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 2-3 2-4 2-7 3-1 | 1000(855) | 100 |

SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 120 | 150 | 225 | 270 | 50×2 | 30 | 2000 |

## 以副武器與牠對抗

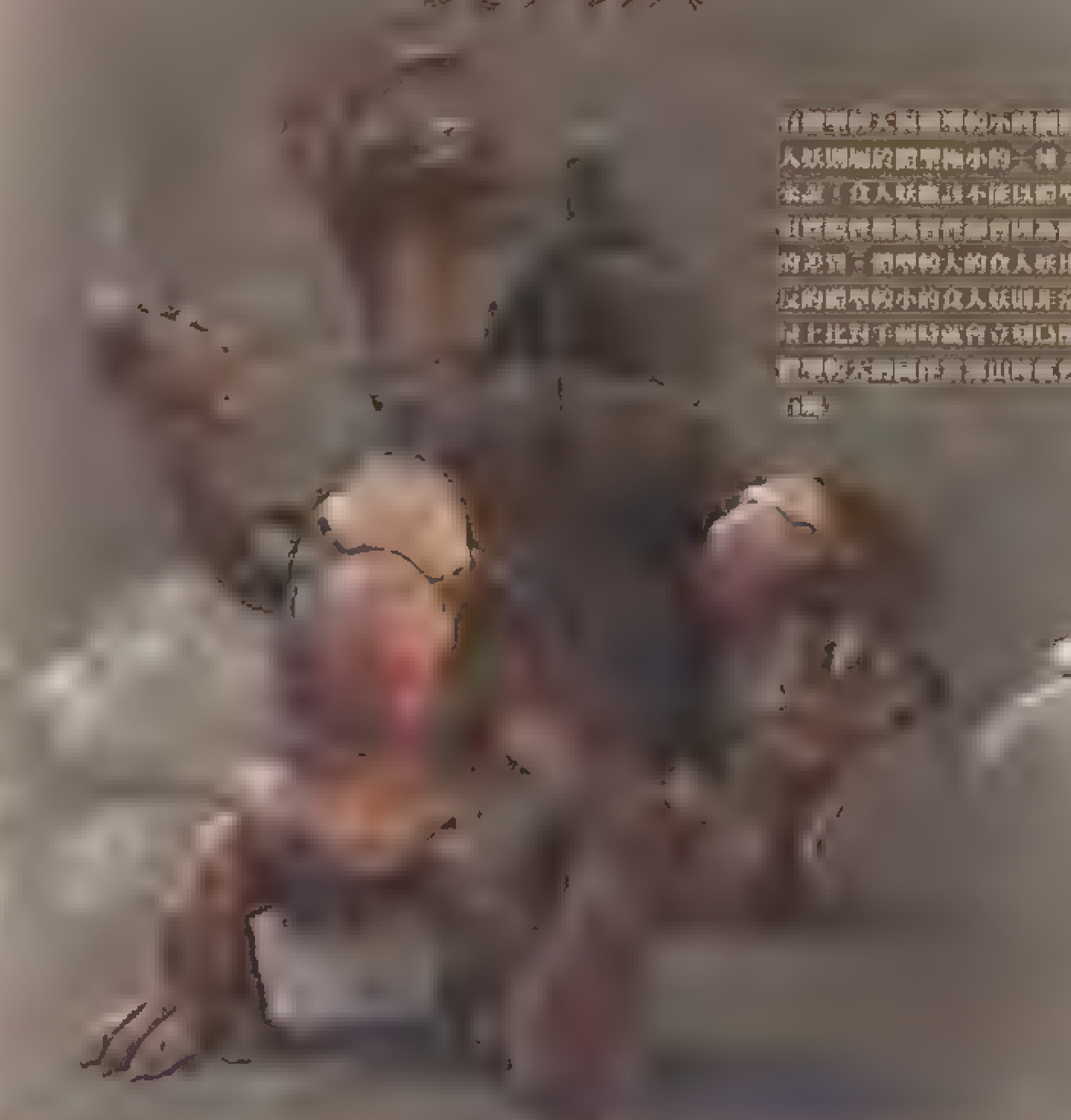
高階狼人（グレート・ライカンスロープ）會以輕巧的動作閃過加百列的攻擊，並在衝刺的同時揮爪攻擊。生命力很高，是個無法擊飛至空中的強敵。想正面對決時請利用「前方攻擊連段」與橫向迴避，但若使用弱點的短劍或可封住動作的妖精，就會使戰鬥更有利。使牠陷入暈眩後就使用綑綁攻擊，只要輸入按鈕→連按按鈕成功便可打倒。



短劍不僅會對高階狼人造成很高的傷害，還可以擊退牠，使我方不容易遭受反擊。

# 食人妖

[illegible]



BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 2-4 2-5 4-1 4-2 | 120 | 5 |
| 9-1 | 240 | 15 |

SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 80×2 | 30 | 2000 |

## 混戰時請活用綑綁攻擊

食人妖（トロール）的主要攻擊方式是靠近後毆打，但也會從遠處投擲石塊。生命力很少，動作也不迅速，只要使用「前方攻擊連段」或「上衝前方攻擊」便可輕易打倒。若綑綁攻擊後成功輸入按鈕，便可一擊打倒。當牠們成群結隊出現時加百列會很容易受到傷害，故請利用綑綁攻擊應戰。



食人妖的攻擊全部都能格擋，而且不會受到傷害。也可在格擋的同時伺機而動

# 洞穴食人妖



### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| [illegible] | 1360(1160) | 100 |
| 9-1 | 2000(1705) | 300 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | 80×2 | 30 | 2000 |

## 戰鬥中保持一定的距離

體型較大的洞穴食人妖（ケーブ・トロール），會在接近後施展毆打攻擊，並以雙手敲擊地面產生全方位的衝擊波。請以「前方攻擊連段」或「前方強連段」的最大攻擊距離進攻，對方靠近時就以迴避拉開距離。當牠高舉雙手就是要使用衝擊波的前兆，此時請以跳躍閃躲，並用「斷頭台．改」反擊。



洞穴食人妖不對妖精免疫，使用妖精時可以長時間封住行動。若手中有妖精，就不要吝於使用。

# 詭姆林



### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 2-6 5-4 | 100 | 5 |
| 5-5 8-1 | 150 | 10 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 80 | 100 | 150 | 180 | 80×2 | 300 | 2000 |

## 以綑綁攻擊拉近後解決

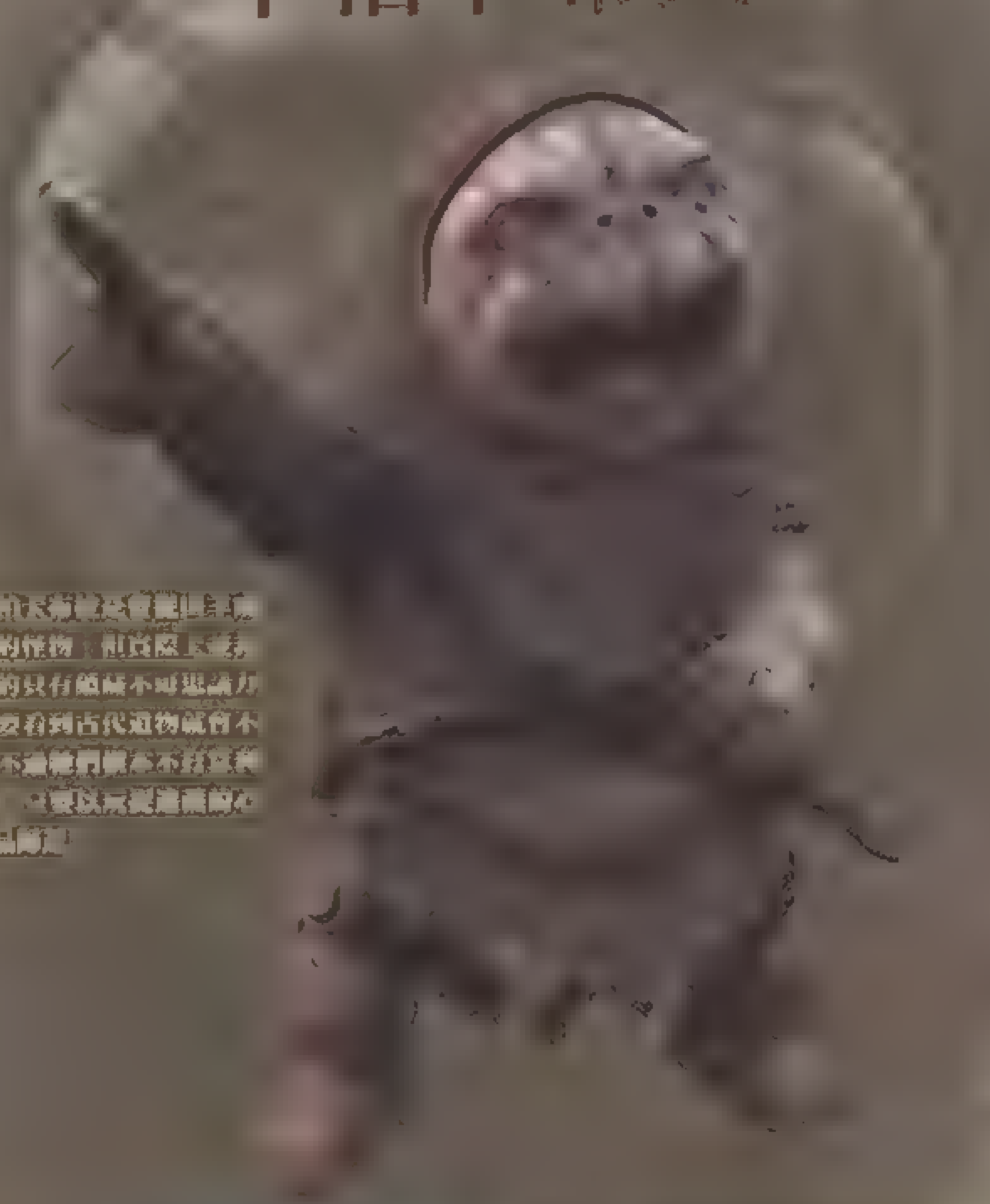
詭姆林（グレムリン）會成群結隊出現，在空中飛行的同時投擲火球，或是以踢擊來襲。因為飛在空中所以攻擊很難命中，但只要採取綑綁攻擊且成功輸入按鈕便可一擊打倒，所以就反復以這種方式應戰吧。若在綑綁攻擊時推動左操作桿並下輸入按鈕，就會很容易在打倒對方時被爆炸波及，故請讓左操作桿維持在中央狀態。



綑綁攻擊時在不推動左操作桿的情況下成功輸入按鈕，詭姆林就會在經過一段時間後爆炸，故請設法遠離

Chupacabra

# 卓柏卡布拉



### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 4-1 5-1 9-1 10-3 | — | — |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| — | — | — | — | — | — | — |

## 陪牠們玩捉迷藏吧

卓柏卡布拉（チュパカブラ）會搶走加百列所擁有的古代遺物並直接逃走，是個頗棘手的怪物。若想取回古代遺物，就只能來到牠的所在地並以鋼鏈攻擊對付。牠通常會躲在崖上或岩石後方等難以找到的場所，但卓柏卡布拉會頻繁告知與加百列之間的距離，參考這些提示便可輕易抓到。



卓柏卡布拉幾乎不會直接攻擊，但若牠會妨礙加百列前進，就藉助妖精的力量吧。

Sword

# 劍術大師



### BASIC DATA

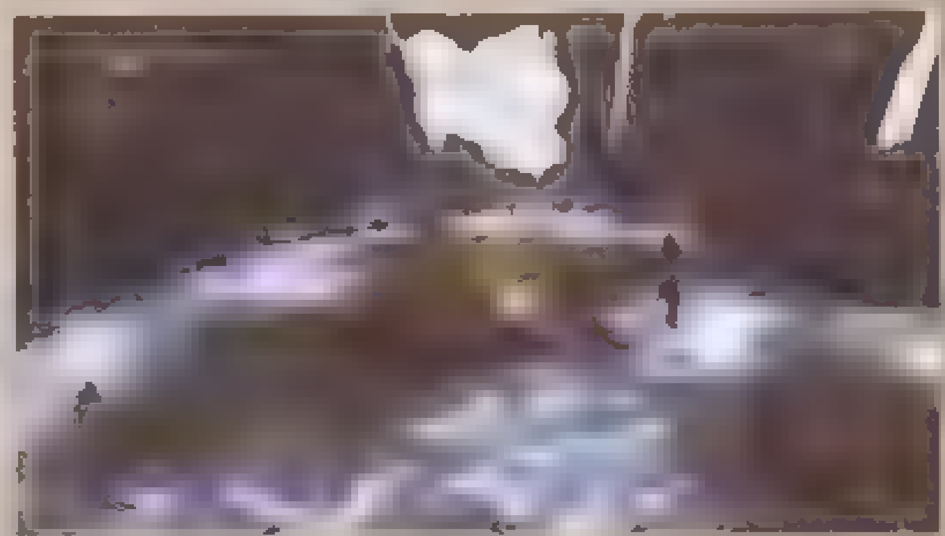
| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 4-2 | 600(485) | 25 |
| 7-1 7-3 8-1 | 900(725) | 50 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | 聖水 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 80×2 | 150 | 2000 |

## 擊飛至空中後一口氣解決

擅長使劍的劍術大師（ソードマスター）會在閃開加百列的攻擊後意圖反擊，故不要輕易進攻。由於將它擊飛至空中後就能盡情進攻，因此請用跳躍中的鋼鏈攻擊將劍術大師拖到空中，或以妖精中斷行動後，再以「上衝前方攻擊」應付吧。當劍術大師的劍發出藍光時就會靠近並使出斬擊，此時請以迴避閃躲。



出現在 4-2 的劍術大師會將劍插在地上並放出電流，行動時請注意別碰到電流

Witch Child

# 魔女之子



**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 4-2 | 525(450) | 25 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 蓄擊 | 投擲 | 蓄擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 80×2 | 150 | 2000 |

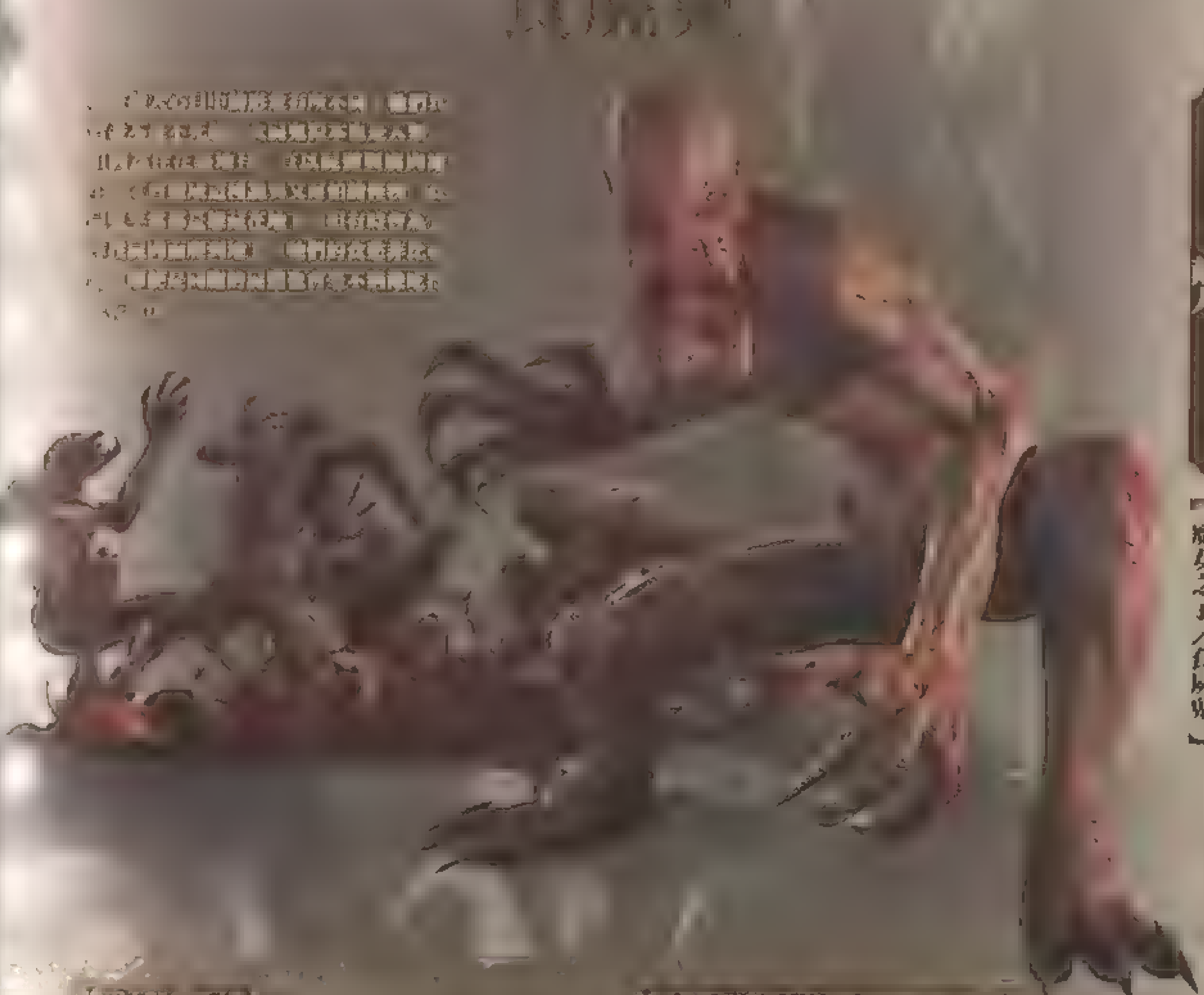
## 應戰時請以迴避保持距離

魔女之子（魔女の仔）會以迅速的動作靠近加百列，並以衝撞或火炎吐息進攻。雖然牠的體型很小，但生命力卻意外地多，光靠蠻力很難打倒。若有多數魔女之子在場，請運用「前方攻擊連段」與向後迴避，在進攻的同時不忘保持距離，當數量減少後再從空中綑綁攻擊連接「空中前方連段」。若對方陷入暈眩，使出綑綁攻擊且成功輸入按鈕便可一舉收拾。



若從空中以綑綁攻擊拉起魔女之子，對方就會呈現毫無防備的狀態，此時就連續使用「空中前方連段」吧。

# 食屍鬼



**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 5-2 5-3 5-5 6-4 | 350 | 25 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 蓄擊 | 投擲 | 蓄擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 80×2 | 300 | 2000 |

## 以綑綁攻擊確實收拾

食屍鬼（グール）會藉由吃下同胞的屍體或吃肉而增加攻擊動作。平時的行動極其單純，只會靠近並毆打加百列，但吃下屍體後身上就會冒出黃色光芒，並吐出會留在地上一段時間的有毒酸液。無論哪種狀態，只要使出綑綁攻擊且成功輸入按鈕便可一擊打倒，故在與食屍鬼的戰鬥中請活用綑綁攻擊。



食屍鬼吐出的酸液毒性極強，接觸就會中毒，一旦陷入中毒狀態，就請發動光之魔力解毒

# 吸血鬼戰士



吸血鬼戰士是剛變成吸血鬼的怪物，是吸血鬼王手可隨心所欲操縱的屬下。低等吸血鬼平常的姿態與蝙蝠十分相像，必須經過數百年的時間蓄積力量，容貌上才會變得愈來愈像人類。在絕大多數的場合裡，從外觀便可判斷出對方是否為吸血鬼，不過如果是力量較強的吸血鬼，就可以透過變身從外觀與人類辨識無異。

BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 5-3 5-6 6-1 6-3 7-1 7-3 8-1 8-4 | 440(375) | 50 |

SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | 光之[illegible] | 聖水 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 80×2 | 450 | 2000 |

## 注意來自遠處的奇襲

吸血鬼戰士（ヴァンパイアウォリアー）多半會成群結隊行動，牠們會從遠處以飛刀攻擊，或是展開翅膀後以身體衝撞加百列。因為只要將牠們擊飛至空中就可以盡情攻擊，所以請用「上衝前方攻擊」或從空中使用綑綁攻擊將牠們拉到空中。至於副武器方面，一擊便可確實使吸血鬼戰士陷入暈眩的聖水效果非常好，當敵人數量很多時請充分活用。



靠近時完全沒有前兆，有時候還會突然靠近並抓住加百列，但連按按鈕或功執能脫逃且不受任何傷害

# 活化鎧甲

Animated Armor



必須花上很多天才有辦法恢復轉移之後所消耗的力量。

BASIC DATA

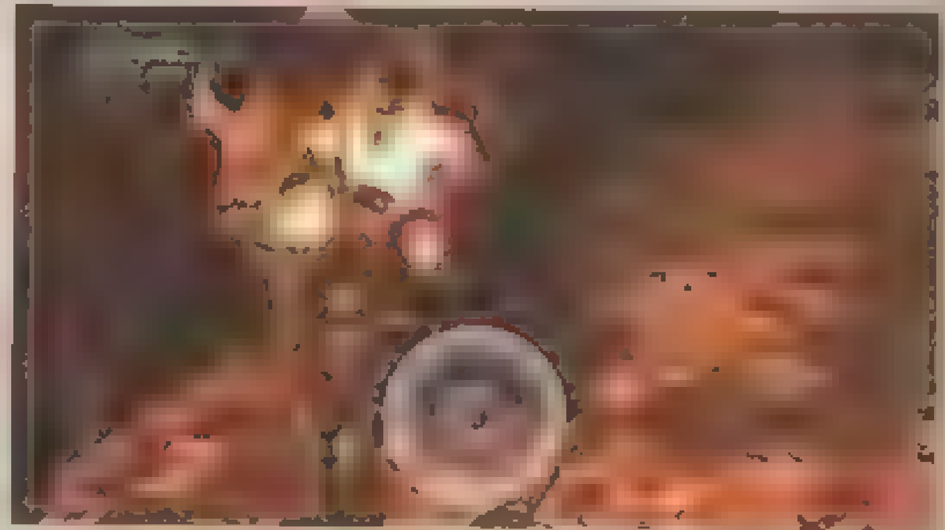
| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 5-4 6-1 6-3 6-4 7-3 | 1500(1355) | 200 |

SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | 80×2 | 150 | 2000 |

## 破壞盾使對方陷入毫無防備的狀態

活化鎧甲（ホロウ・アーマー）的動作遲鈍，但生命力很高，而且會用盾格擋加百列的攻擊，是個相當麻煩的對手。請以「前方強連段」或「斷頭台・改」的最大攻擊距離進攻，當它來回揮動棍棒時就以迴避閃躲。由於棍棒敲擊地面時會朝全方位發生衝擊波，請以跳躍閃躲。善用綑綁攻擊後的連按按鈕對盾發動連續攻擊，就可以破壞盾。



對方在沒有盾的狀態下受到傷害時就會陷入暈眩狀態，此時從綑綁攻擊接著輸入按鈕→連按按鈕便可打倒它

【吸血鬼戰士／活化鎧甲】

# [illegible]

它們是曾經居住在古城中的人類，[illegible]



### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 5-7 6-1 6-4 7-1 8-1 10-1 | 700 | 50 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 0 | 0 | 75 | 0 | 80×2 | 150 | 2000 |

## 看到骨頭飛散時請別忘了追擊

骷髏戰士（スケルトンウォリアー）經常以斧頭近身攻擊，有時會從中距離衝刺。因為無法擊飛至空中，所以請用妖精阻止行動，同時以「前方攻擊連段」或「前方強連段」進攻。另外當它生命力歸零時骨頭會散落一地，若不加理會就會再復活一次。請以會敲擊地面的動作攻擊並粉碎這些骨頭，便能阻止復活。



有時會以宛如龍捲風的型態衝撞，旋轉中的骷髏戰士不怕任何攻擊，故此時只能逃走，等旋轉完畢就會露出破綻

Mandragora

# 曼德拉



### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 6-2 | 60 | 5 |
| 9-2 | 90 | 10 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | 光之妖精 | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | 80×2 | 300 | 2000 |

## 打飛對方以免被吸收生命力

曼德拉會從地底成群結隊出現，並靠近加百列慢慢地吸收生命力。它們非常不耐打，任何攻擊只要命中都可以將它們打飛。由於生命力很少，因此用「前方攻擊連段」命中幾次便可打倒，但若被包圍就以「旋轉攻擊」暫時將它們打飛吧。綑綁攻擊後成功輸入按鈕便可一擊打倒。



被吸收生命力時畫面上會出現能量光束，此時可以攻擊對方迫使中斷，或以衝刺逃到吸收生命力的有效範圍外。

Deadly Toys

# 玩具人偶



**✤BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 7-3 | 1700(1565) | 200 |

**✤SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | [illegible] | 投擲 | [illegible] | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | 80×2 | 150 | 2000 |

## 以近身戰逐一集中攻擊

會同時與二個玩具人偶（トイ・ドール）交戰。它在近距離會使用拳擊，遠距離則會使用針頭突刺，或在飛跳後衝撞。為了避開針頭突刺，請拉近距離使用「前方攻擊連段」。若玩具人偶使用飛跳拉開距離，就以跳躍閃過衝撞後反擊。若不用網綁攻擊打倒就會再度出現，請在它們陷入暈眩後按下網綁鈕，接著以輸入按鈕×2→連按按鈕收拾吧。



當玩具人偶剩下兩個以下時，就會施放可使加百列動彈不得的黑暗能量。凡是會敲擊地面的攻擊都可以粉碎。



# 無頭者



**✤BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 9-1 | 身體：150(10)<br>頭部：20 | 身體：75<br>頭部：5 |

**✤SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | [illegible] | 投擲 | [illegible] | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | ※1 | 150 | 2000 |

## 敲擊地面逼出藏在地底的身體

無頭者（ヘッドレス）是頭部與身體是分開的特殊敵人，而且頭部會不斷出現。至於最重要的身體則潛在地底，會靠近加百列腳邊並抓住。若被抓住時連按按鈕就可順利脫逃且不會受到傷害。用「前方強連段」或「斷頭台」等會敲擊地面的攻擊可使潛入地底的身體陷入暈眩，接著再用網綁攻擊便可收拾對方。



身體所在場所會冒出煙霧。當煙霧冒出紅光就是對方要抓住加百列的前兆，此時請以跳躍迴避。

# 屍根



| ✤ BASIC DATA | | |
|---|---|---|
| STAGE | LIFE | EXP |
| 10-1 10-4 | 260 | 75 |

✤ SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | 光之妖精 | 聖水 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 蓄擊 | 投擲 | 蓄擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 140 | 300 | 2000 |

## 在對方靠近前予以擊退

屍根（屍根）會在地面爬行移動，並在靠近後毆打加百列。可將目標擊飛至空中的「上衝前方攻擊」與「斷頭台．改」相當有效。實行綑綁攻擊時，只要成功輸入按鈕便可一擊打倒。除此之外，這種怪物還有一項只要經過一段時間就會自行消滅的特徵，所以不一定要打倒它們。若在有特殊棺木的地方，它就會變成寄生棺來襲。



當屍根成群結隊出現時，請反覆以綑綁攻擊逐一解決，如果有聖水便能一次打倒許多個

# 寄生棺



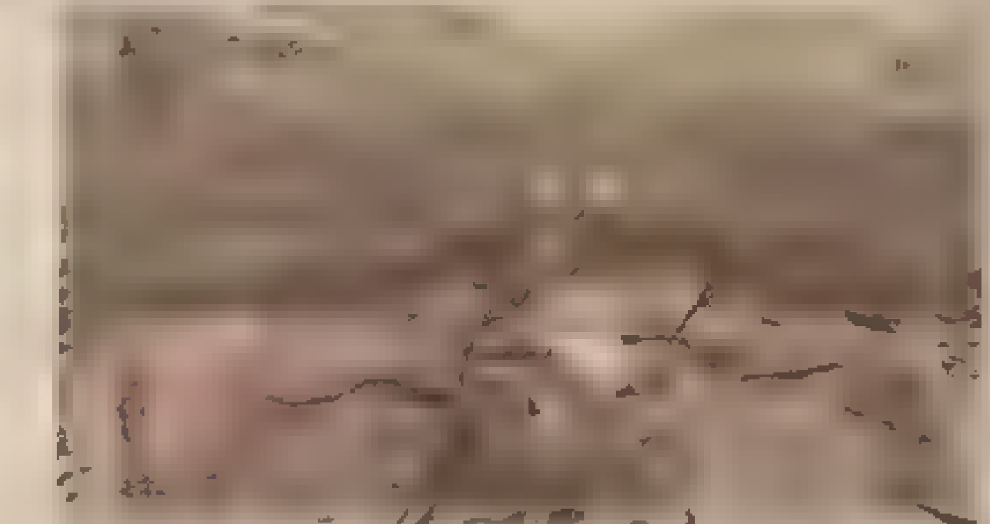
| ✤ BASIC DATA | | |
|---|---|---|
| STAGE | LIFE | EXP |
| 10-1 10-4 | 1700(1185) | 300 |

✤ SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | 光之妖精 | 聖水 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 蓄擊 | 投擲 | 蓄擊 | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | 140 | 300 | 2000 |

## 繞到側面或背後交戰

屍根潛入特殊棺木後就會變成寄生棺（蠢く棺）。距離較近時會經常以根攻擊加百列，距離較遠時除了會伸出根之外，還會用棺木敲擊地面引發衝擊波。無論距離遠近，它都只會在面對加百列時進攻，故只要靠近並從側面或背後進攻就安全了。當它陷入暈眩後，使用綑綁攻擊並連按按鈕成功，就可以摧毀棺木將屍根拖出來。



就算盯著寄生棺也很難判斷哪邊是正面或反面，請從棺木的高度判斷，高度較低的一方就是正面。

Zombie

# 殭屍



## BASIC DATA

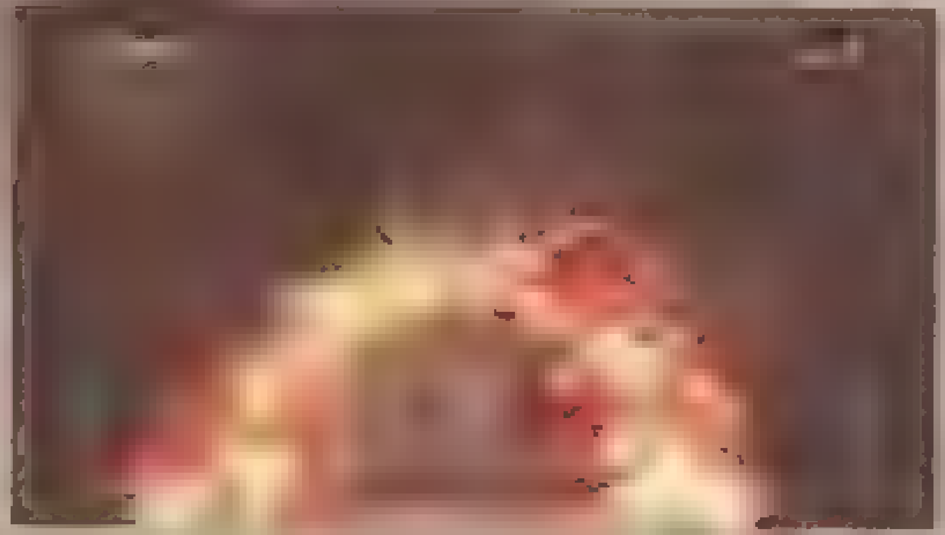
| STAGE | LIFE | EXP |
| --- | --- | --- |
| 10-3 11-1 11-2 | 105 | 5 |

## SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 投擲 | 掃擊 | 投擲 | 掃擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 140 | 300 | 2000 |

### 巧妙運用攻擊技進攻吧

殭屍（ゾンビ）的攻擊模式相當少，只會緊近並毆打加百列，不過它們通常會集體出現，而且即使遭受攻擊也不容易退縮，故還是不能大意，請活用「上衝前方攻擊」或「斷頭台」等可將敵人擊飛至空中或打飛敵人的攻擊技。雖然綑綁攻擊後成功輸入按鈕能夠一擊打倒，但因為不能從遠距離綑綁，所以必須看準使用時機。



殭屍的生命力很少，使用蓄力至全滿的「[illegible]」或「[illegible]崩一擊」，便可一次打倒許多殭屍

Reaper

# 奪魂者



## BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
| --- | --- | --- |
| 11-1 12-1 | 55 | 25 |

## SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 投擲 | 掃擊 | 投擲 | 掃擊 | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | － | 300 | 2000 |

### 要當心殺傷力極大的鐮刀

奪魂者（リーパー）會緩慢緊近加百列並揮動鐮刀攻擊。雖然生命力非常少，但特徵是即使被攻擊命中也不會退縮，再加上鐮刀的威力更是強到難以想像。理想狀況是從奪魂者不會進攻的距離以「前方攻擊連段」擊中它們，並在這種情況下打倒。若對方成群結隊出現，就以效果頗高的聖水一網打盡吧。



一旦奪魂者靠近，就盡快朝後方迴避拉開距離，不要對已經做出攻擊動作的奪魂者出手

Great Warg

# 高階座狼



[illegible]



### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 1-1 | 1000(920) | 50 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 80 | 100 | 150 | 180 | 50×2 | 30 | 2000 |

## 注意觀察眼睛並估計時機

高階座狼（グレートヴォルグ）的基本行動模式與一般座狼完全相同。請以「前方攻擊連段」進攻，當看到牠做出蜷曲身體的攻擊前兆動作時，就朝橫向迴避閃躲吧。當高階座狼的生命力所剩不多時，牠就會從高台上飛撲，若看準其跳躍時機拿起腳邊的椅子就可造成致命一擊，但若失敗牠就會恢復些許生命力。



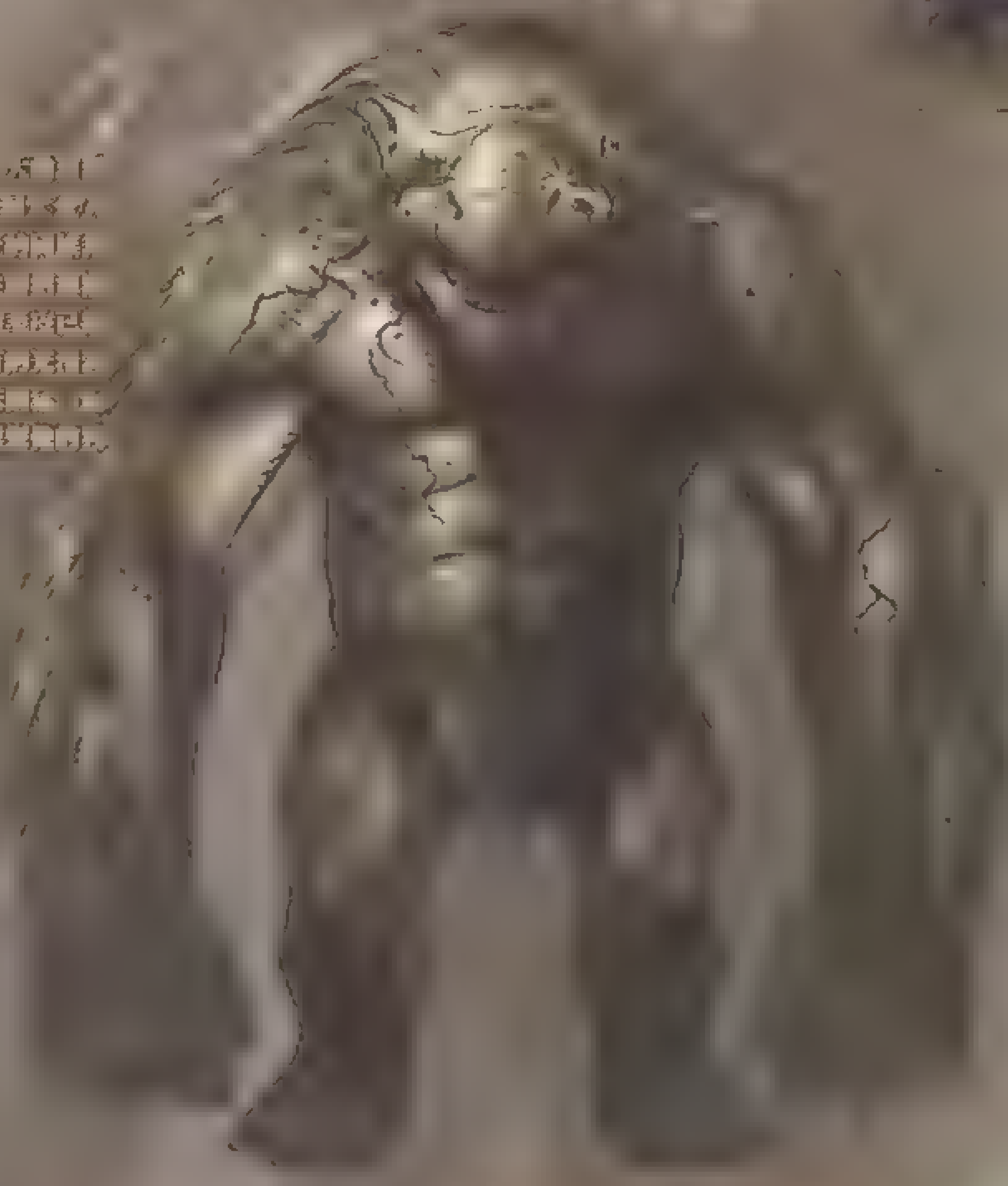
在高階座狼眼睛發光的時候拿起椅子並持續按住鈕，要是太早拿起椅子，牠就不會使出飛撲。

Swamp Troll

# 沼澤食人妖



[illegible]



### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 1-3 | 2000(1805) | 250 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | 80×2 | 30 | 2000 |

## 應戰時請保持距離觀察對方

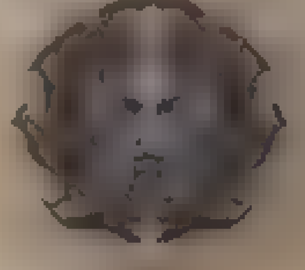
沼澤食人妖（スワンプ・トロール）會在近身戰使用毆打以及雙手敲擊地面時產生的衝擊波攻擊加百列。雖然有時會拔起柱子來回揮動，但只要擊中柱子幾次之後就會粉碎。請以「前方攻擊連段」的最大攻擊距離進攻，當牠準備揮拳毆打時就以迴避閃躲。陷入暈眩之後，使用綑綁攻擊連接輸入按鈕×←→連按按鈕之後便可打倒沼澤食人妖。



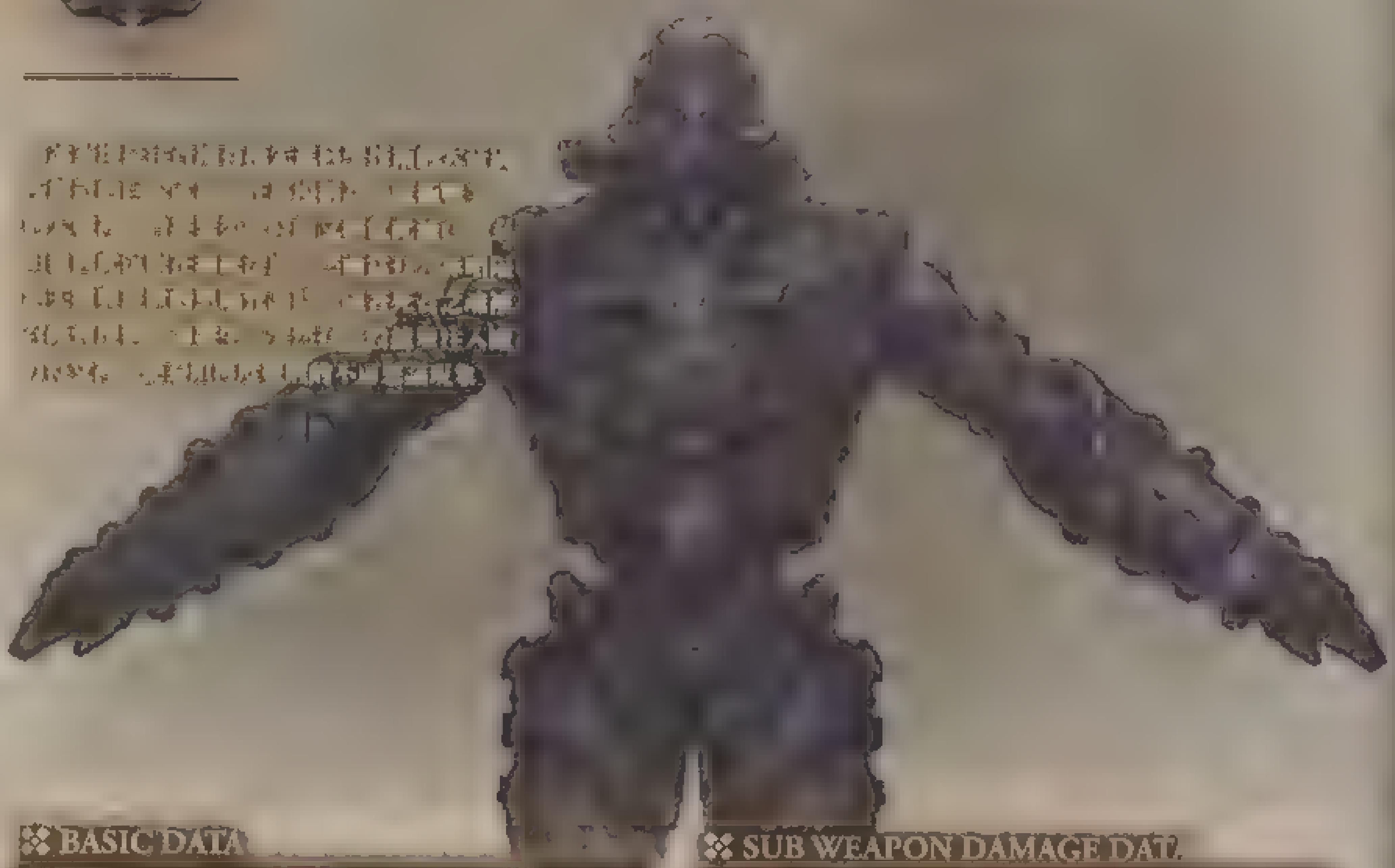
沼澤食人妖舉起雙手就是要使用衝擊波的前兆，請在跳躍的同時拉近距離並使用「斷頭台・改」

Ice Titan

# 寒冰泰坦



[illegible]



**BASIC DATA**

| STAGE | [illegible] | EXP |
|---|---|---|
| 1-5 | — | 1000 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | [illegible] | 投擲 | [illegible] | | | |
| — | — | — | — | — | — | ※1 |

※1…所有符文的耐久度都減少至只能承受一次攻擊的量。

## 閃開拳擊綑綁左手

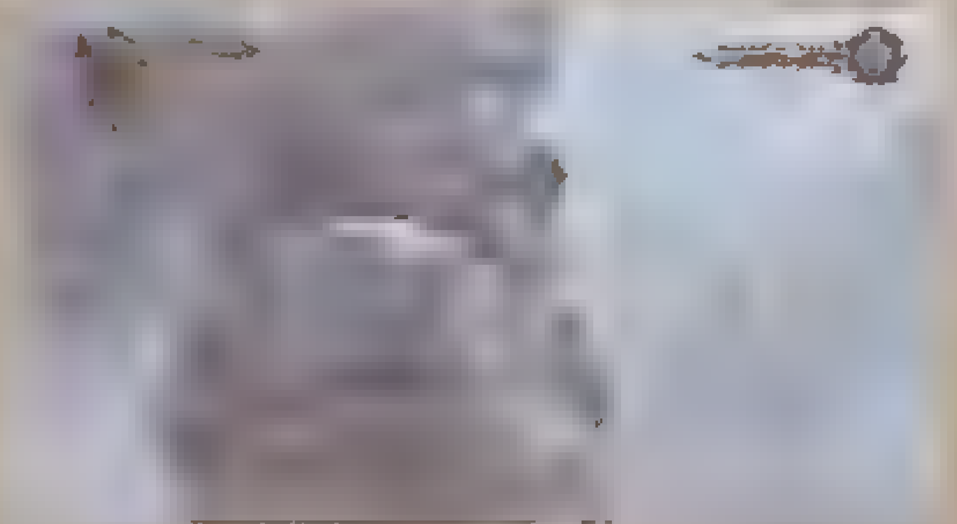
為了抓緊寒冰泰坦（アイス・タイタン），首先必須閃開鄰近的拳擊，當它的左手發光時就按下綑綁鈕吧。如果加百列在它揮拳時位於地上就會跌倒，請跳躍並以「空中前方連段」延長滯空時間。



寒冰泰坦會使用衝擊波並產生冰壁阻止加百列靠近。衝擊波以橫向移動迴避，冰壁則能以攻擊毀壞。

## 承受震動並毀壞符文

綑綁左手後沿著裂痕以懸吊的方式移動。此時會每隔一段時間出現以兩次為單位的震動，請持續按住綑綁鈕撐過去。來到盡頭後就會看到符文，請攻擊十次以毀壞它。



前往左手符文的路線是右→上→左→上→右。攻擊符文五次左右後，就按住綑綁鈕承受震動。

## 閃躲攻擊的同時攻擊符文

毀壞左手的符文後就往手的上方移動，接著寒冰泰坦會立刻以右手攻擊。請朝橫向跳躍閃躲右手，依序綑綁右手→胸部，設法往胸部移動。

在胸部時請攻擊左端的符文，此時每隔一段時間會發生一次震動。攻擊符文時視點轉成面對地上後就會立刻被左手攻擊，請往右跳躍閃躲。毀壞胸部的符文後，就可以綑綁下顎前往背部。往符文的路徑是下→下→右，每隔一段時間會發生一次震動。攻擊符文時視點轉成面對上方後就會立刻被左手攻擊，此時請以往左跳躍避開。



右手會攻擊加百列所在的位置。若太早跳躍，就會在移動後遭受攻擊，故請稍微晚點跳。



攻擊胸部的符文時，變成這個視點後就會立刻被左手攻擊。往右移動跳躍一次的距離便可閃開攻擊。



攻擊背部的符文時，變成這個視點後就會立刻被左手攻擊，此時請暫停攻擊符文的動作，改往左側跳躍。

## 承受劇烈震動的同時前進

毀壞背部的符文後，從符文所在地依照上→上→左→上→上的順序前進，就可以綑綁後腦前往頭部。此時震動的發生頻率會比先前增加許多，一旦開始搖晃就請立刻按下綑綁鈕。

可以移動至後腦時，依照右→下→右的順序前進，就可以攻擊位於太陽穴附近的最後符文了。攻擊符文時視點切換成右方後就會立刻被左手攻擊，只要在改變視點後立刻往左跳躍便可迴避。毀壞頭部的符文後，寒冰泰坦就被打倒了。



毀壞背部的符文後就攀爬背部前往後腦。到後腦的距離很近，前進時應該不會迷路



往太陽穴移動的途中會頻繁發生震動，若跌落就得從左手重新攀登，前進時請隨時注意綑綁鈕



攻擊頭部的符文時，變成這個視點後就會立刻被左手攻擊，請避開震動與左手的干擾並持續攻擊符文。

Stone Idol Titan

# 巨岩泰坦



[illegible]



**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 2-8 | — | 1000 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | 黑暗水晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 蓄擊 | 投擲 | 蓄擊 | | | |
| — | — | — | — | | — | ※1 |

※1…所有符文的耐久度都減少至只能承受一次攻擊的量

## 後退到沒有落石的距離

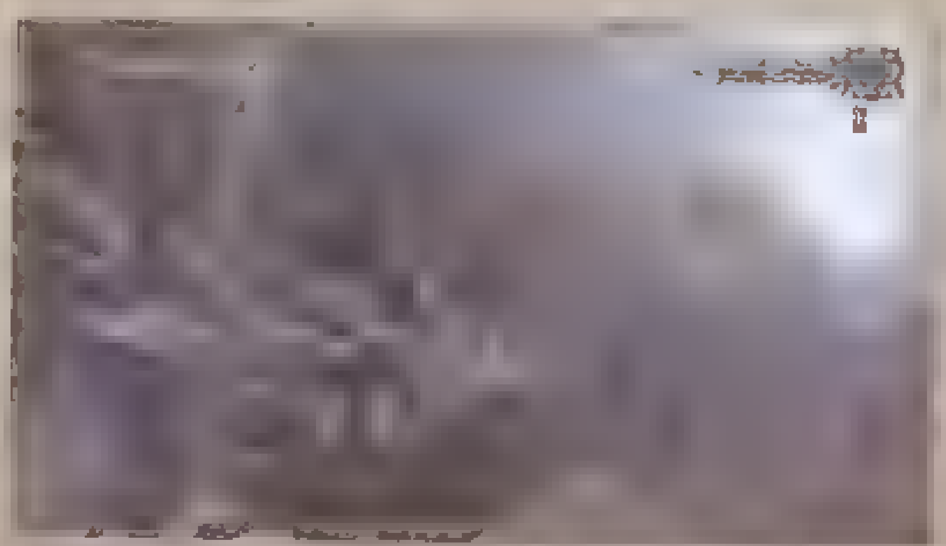
會從與巨岩泰坦（ストーン・タイタン）對峙的狀況下開始。因為靠近時就會被落石攻擊，所以請先在開始地點待命。當它的腳刺入地面後就會引發震動，故看到它插腳時就跳躍吧。



閃躲地面的震動時，請在跳躍中反復使用「空中前方連段」，如此一來可延長滯空時間，更容易避開震動。

## 將岩石投擲回去造成對方的破綻

巨岩泰坦投擲岩石後，請於綑綁岩石後以逆時針方向旋轉左操作桿，把岩石投擲回去。被岩石命中而退縮的巨岩泰坦會跪下，此時趕快拉近距離靠近左腳並加以綑綁。



視點轉移到岩石後，巨岩泰坦就會投擲岩石，此時就趕快以綑綁攻擊將岩石投擲回去，並盡快拉近距離

## 閃躲毀壞符文後的攻擊

綑綁左腳後，依照上→上→左→上→右→上→上→左的順序前進，在盡頭按下綑綁鈕移動至右腳。在右腳依照下→下→下→左→下→右→下→下→右→下→下→下→下→右→上的順序前進，便可到達右腳的符文。因為移動中每隔一段時間就會發生一次震動，可以藉持續按住綑綁鈕以免被甩落。開始攻擊符文後，震動次數會變成以兩次為單位，請不要弄錯解除綑綁鈕的時機。

毀壞右腳的符文後就會立刻被左手攻擊，請移動至符文的正下方躲開攻擊，接著綑綁左手。接著雖然會持續發生許多次震動，但只要按住綑綁鈕撐過去就會進入動畫。

動畫結束後，依照上→上→上→右→上→上→上→右→上的順序前進，就可以攻擊左手的符文。發生震動時，在對方的注意力被克羅蒂亞吸引開之前，請按住綑綁鈕撐住。毀壞左手的符文後就會立刻被右手攻擊，請移動至符文的正下方迴避，然後綑綁伸來的右手。接著雖然會被甩到地上，但可以直接綑綁右手。



移動至這個位置就可以躲開緊接在毀壞右腳符文之後的攻擊，迴避後就趕快綑綁左手吧。



綑綁右手後被甩到地面時就會記錄檢查點。接著請靠近右手發光部分按下綑綁鈕

## 以連續綑綁前往泰坦的頭部

綑綁右手後，依照左→上→左→上→上→右→上→上→上→上的順序前進，就可以前往符文的所在地。移動中會發生以兩次為單位的震動。毀壞右手的符文後就會立刻被左手攻擊，請移動至符文的正上方閃躲。接著請捆綁飛來的立足點，移動到巨岩泰坦的上方就可以綑綁頭頂往頭部移動。

頭部的符文就在目的地的正上方，此時會每隔一段時間發生一次震動。毀壞頭部的符文後就會進入最後的動畫，影片過程請盯緊畫面，因為還會發生一次要輸入按鈕的狀況。



毀壞右手的符文後就移動到這裡。與右腳和左手的符文不同，這裡的安全地帶是符文的正上方，請別弄錯了。



綑綁飛來的立足點後跳上去，接著就能綑綁巨岩泰坦的額頭，最後一個符文就近在眼前了



影片中克羅蒂亞投擲黑暗水晶時會發生需要輸入按鈕的狀況，若失敗就得從右手重新攀登。

Black Knight

# 黑騎士魔像



[illegible]技術，將不會說話的殺手靈魂注入到鎧甲後，便造就了這個魔像。[illegible]

**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 2-9 | 6800<br>（第1階段：1705）<br>（第2階段：1705）<br>（第3階段：1705）<br>（第4階段：1365） | 1000 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | [illegible] | 投擲 | [illegible] | | | |
| 8 | 10 | 75 | 18 | 20×5 | 150 | 1000 |

## 順時針方向移動伺機反擊

黑騎士魔像（黒騎士・ゴーレム）除了會用大劍使出橫掃與縱揮之外，還會舉起左手朝前方發射鉤爪狀的衝擊波，以及用左手敲擊地面產生朝全方位擴散而去的衝擊波。由於輕率地進攻會很容易遭受反擊，因此請以黑騎士為中心採取順時針方向移動，在避開它的攻擊時伺機反擊。

因為只要持續以順時針方向移動便可閃開大劍縱揮與鉤爪狀衝擊波，所以請伺機用「斷頭台・改」反擊。至於涵蓋全方位的衝擊波，當看到它用左手揮向地面時就跳躍，並在閃開衝擊波的同時使用「斷頭台・改」。

大劍橫掃則可分為大劍有發光以及沒發光這兩種狀況，有發光時攻擊範圍會比較廣。即使與黑騎士的距離很遠，一看到即將使出橫掃的徵兆，就請務必儘速迴避。黑騎士攻擊後產生的破綻很小，建議玩家在反擊時頂多以「前方攻擊連段」命中兩次。另外，黑騎士受到攻擊後有時會立刻反擊，所以即使正處於攻擊中也必須仔細注意黑騎士，要是看到它做出攻擊的動作，就趕快朝橫向迴避。



鉤爪狀衝擊波是從左手施放，若採取順時針方向移動，即使不迴避也可以閃開，接著立刻反擊



攻擊黑騎士的期間也不能掉以輕心。若看到黑騎士即將反擊，就中斷「斷頭台・改」並迴避吧。

## 黑騎士暈眩後就採取綑綁攻擊

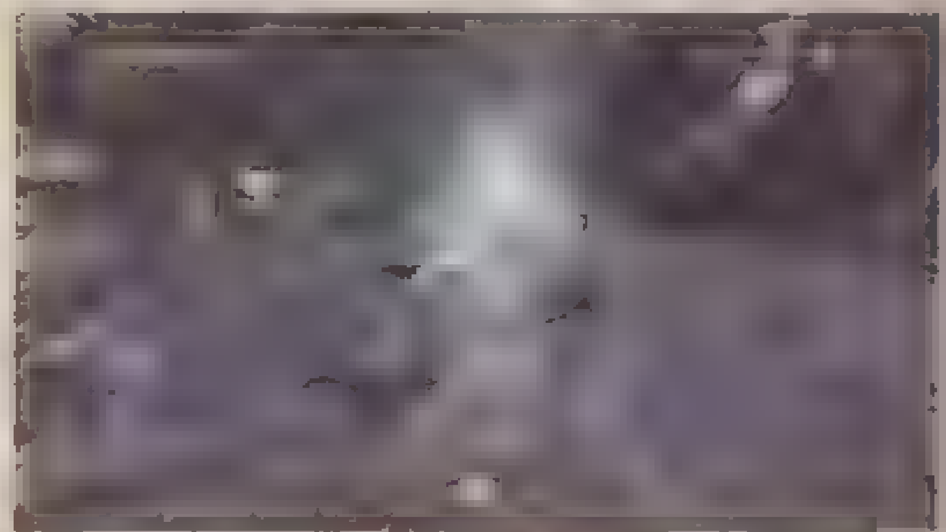
每當黑騎士的生命力減少25%就會陷入暈眩，而且暈眩中無法減少其生命力。對暈眩中的黑騎士實行綑綁攻擊並連按按鈕成功就會邁向下一個階段，同時也可以繼續減少其生命力了。反復這些動作，最後使第四階段的黑騎士陷入暈眩，再實行綑綁攻擊及成功連按按鈕，便能打倒黑騎士。無論在哪個階段，使用綑綁攻擊都只需要連按按鈕即可。



確認黑騎士暈眩後，就停止攻擊並靠近它使用綑綁攻擊。只要連按成功，就可以剝除它的部分鎧甲

## 以攻擊粉碎黑暗能量

到了第三階段以後，黑騎士除了先前的攻擊方式之外，還會將大劍刺入地面釋放黑暗能量。黑暗能量會在地面四處亂竄，加百列若接觸到就會有一段時間無法動彈，但只要以敲擊地面的攻擊命中黑暗能量便可粉碎。故看到黑騎士將大劍刺入地面的動作時，就立刻連續使用「前方強連段」粉碎這些黑暗能量，同時將目標切換成黑騎士繼續對它造成傷害即可。



將大劍刺入地面後立刻連續使用「前方強連段」盡快解決黑暗能量。「斷頭台」也可粉碎黑暗能量。

Lycanthrope Dark Lord

# 狼人主宰



率領狼人軍團的狼人主宰是憎恨與暴力的化身，只痛恨那些守護的物，就算最勇猛善戰的狼人屬下們也望塵莫及。除了先天的能力之外，□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□。

**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 3-2 | [illegible]<br>(第1階段：3500)<br>(第2階段：4500(4055))<br>(第3階段：—) | 1000 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 120 | 150 | 225 | 270 | — | 30 | 1000 |

## 務必充分掌握攻擊的特徵

與狼人主宰（ライカン ロード）（以下簡稱康奈爾）的戰鬥可分成三個階段。一開始會與以向前揮舞槌子的衝刺，縱揮槌子產生衝擊波，以及連續向前揮舞槌子等主要攻擊方式的人類型態康奈爾戰鬥。其中縱揮槌子有兩種不同速度的形式。雖然武器本身蘊藏了電擊，但並不需要特別在意。



使用動作較慢的縱揮槌子時就是反擊的好機會，推薦以「斷頭台 改」攻擊 但若距離太近會被反將一軍

## 拉開距離靜待反擊時機

第一階段時若輕率地出手就會很容易遭受反擊，故請在場地外圍奔逃，當康奈爾的攻擊揮空時再使用「前方攻擊連段」，如此周而復始。當玩家在攻擊時也請注意康奈爾的動作，若他沒有格擋就可以連段至最後，若被格擋，持續攻擊下去反而會遭受反擊，但玩家也可以反過來利用這點，閃開反擊之後再反將一軍。當發現他進行墊步時請設法保持距離。



與康奈爾距離很遠時 只要持續沿著外圍奔跑，就能夠閃過對方使用槌子的衝刺

## 專心在迴避衝撞後反擊

進入第二階段後，雙方距離很遠時康奈爾就會使用高速衝撞，距離很近時則會以爪子抓擊，或是敲擊地面引發衝擊波。由於在近身戰當中很難閃開所有攻擊，因此請保持距離，利用橫向移動閃躲衝撞，然後以「前方攻擊連段」命中到第□段為止，接著朝後方迴避，接著再重複上述動作。反擊時如果有短劍就盡量使用。當康奈爾的生命力變少後就會進入第三階段。



若迴避衝撞後的反擊使用短劍，到第二發為止都能確實命中 若有影之魔力就使用爆裂短劍吧

## 保持在會使康奈爾有反應的距離

當雙方距離很近時，即使持續逃走也會被槌子衝撞擊中。若想保持距離，請在使出「前方攻擊」後立刻迴避。此時康奈爾對加百列的攻擊產生反應後，就會墊步或使出各種攻擊，不過只要迴避就能保持在安全的距離。但是光靠迴避無法閃躲動作較快的縱揮，故請在迴避後以跳躍閃開衝擊波。當康奈爾的生命力歸零後就會進入第三階段。



以「前方攻擊」使康奈爾產生反應時，請在攻擊後立刻迴避 即使攻擊沒有命中 康奈爾也會有反應

## 在逃走的同時毀壞柱子

第三階段時康奈爾會將能量灌注到外圍的八根柱子。這項舉動使得加百列的攻擊無法造成傷害，但只要毀壞柱子便可削弱康奈爾。柱子的耐久度會隨著柱子毀壞數量的增加而逐漸上升，故需要花上一段時間。若攻擊柱子時康奈爾靠近，就必須以迴避不斷拉開距離，盡可能在安全狀態下攻擊柱子。八根柱子全部毀壞後就會進入動畫，只要在影片過程成功輸入六次按鈕，便能打倒康奈爾。



每當毀壞柱子時康奈爾就會明顯退縮 當柱子的耐久度還很低時 請趁康奈爾退縮期間往下一根柱子移動

Ogre

# 食人魔



[illegible]



BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
| --- | --- | --- |
| 4-1 | 手臂：1000<br>身體：2500<br>(第1階段：1000)<br>(第2階段：1375) | 1000 |

SUB-WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 8 | 10 | 75 | 18 | — | 30 | 1000 |

## 以高速移動閃躲攻擊

巧妙通過各項障礙移動到食人魔（オーガ）面前之後就會發生戰鬥。食人魔會以單手或雙手縱揮攻擊，但這些攻擊非常特殊，使用迴避時的無敵時間無法發揮功用，故以迴避閃躲並非上策。

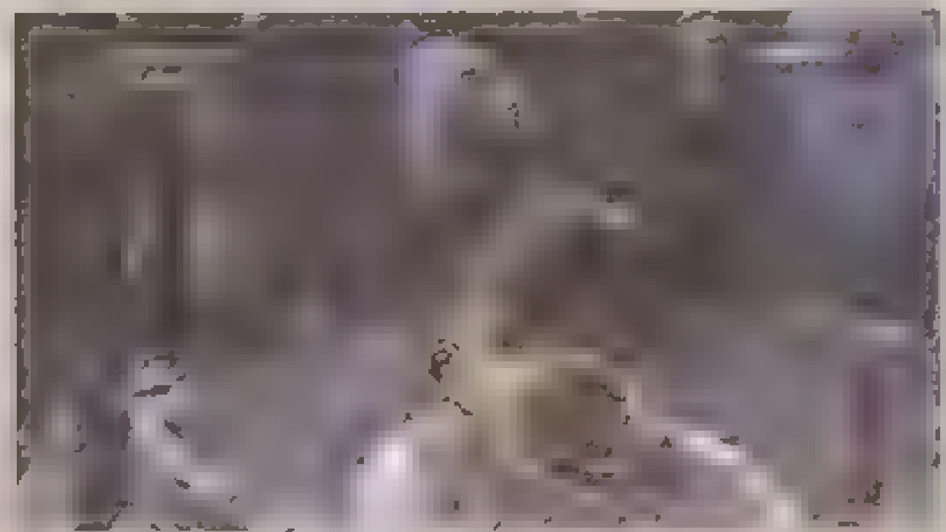
為此必須運用移動速度較快的衝刺。當食人魔開始將手向上舉起時，就立刻沿著外圍衝刺。如此一來無論哪種攻擊都能躲開。閃開攻擊後，就朝牠敲下來的手使用「前方強連段」並命中二、三次，當食人魔的身體失去平衡後，就停止攻擊準備應付他的下一次攻擊。



比起看到食人魔的攻擊再開始衝刺，看到食人魔舉起手之前就開始衝刺比較容易閃開。

## 閃開攻擊後使用綑綁攻擊

當食人魔的生命力減少至10%後，牠就會進入生命力不會減少的狀態，並且握拳縱揮攻擊。因為會產生全方位的衝擊波，所以用衝刺閃開敲擊後，就要立刻以跳躍避開衝擊波。順利迴避後請立刻朝牠握緊的拳頭使用綑綁攻擊，成功輸入按鈕就會進入第二階段。



食人魔大叫後就會揮拳敲擊，要是被敲到將無法使用綑綁攻擊，對方也會恢復些許生命力。

## 以跳躍避開衝擊波後反擊

在第二階段裡，除了先前的攻擊動作之外，還會增加握著岩石敲擊的動作。因為這會產生全方位衝擊波，所以請用衝刺及跳躍閃開，再以「斷頭台．改」反擊。當食人魔的生命力所剩不多時，就會跟第一階段的最後一樣使用握拳攻擊。此時請比照先前的方式，在閃躲後使用綑綁攻擊，連續成功輸入兩次按鈕就會進入最後的階段。



以「斷頭台．改」攻擊握住岩石的手便可摧毀岩石，如果不摧毀岩石，牠就會一直使用岩石進攻

## 活用「肩膀衝撞」

進入最後階段後，食人魔就會連續發動以比先前更迅速的攻擊。因為衝刺也無法確實避開，所以此時請發動影之魔力，並反復使用「肩膀衝撞」避開吧。如果魔力耗盡，請在進入最後階段時立刻設法恢復。

閃開食人魔的攻擊後就能使用綑綁攻擊，不過若想打倒牠，就必須在地闆中央附近使用綑綁攻擊，而且必須連續成功輸入三次按鈕讓牠撞上瓦礫。請反復使用「肩膀衝撞」在地闆中央往返。



發動影之魔力並在蓄力狀態下待命，當看到食人魔做出舉起手臂的動作後就使用「肩膀衝撞」。

# 黑魔女瑪法斯

[illegible]女，她愛上了住在[illegible]但王子卻因為其他[illegible]任務之後[illegible]最後就變成了現在的面貌。



## ❖ BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 4-2 | 1500<br>（第1階段：600）<br>（第2階段：300）<br>（第3階段：305） | 1000 |

## ❖ SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | — | 0 | 500 |

## 綑綁蛋並投擲回去

黑魔女瑪法斯（黒の魔女マ．ファス）會在建築物外飛翔並吐出魔女之子的蛋。綑綁住這些蛋並立刻以逆時針方向轉動左操作桿，就會將蛋擲回瑪法斯身上造成傷害。牠飛在空中的期間，除了投擲蛋之外，完全沒有其他方法能對牠造成傷害。

沒有順利綑綁的蛋會立刻孵化成魔女之子，在打倒所有的魔女之子以前，並不會吐出下一個蛋。加百列與魔女之子戰鬥時，瑪法斯會在建築物外面盤旋，偶爾命令烏鴉群飛近，或是以音波妨礙加百列的行動。烏鴉群可透過橫向迴避閃躲，至於音波則可用連按按鈕撐過去。

當總計將魔女之子的蛋投擲回去兩次之後，瑪法斯就會陷入暈眩並進入生命力不會減少的狀態，此時請盡快靠近使用綑綁攻擊。若戰鬥開始後就成功地連續將兩顆蛋投擲回去，就會在尚未與魔女之子交手的狀態下使瑪法斯陷入暈眩。儘管將蛋投擲回去的時機很難抓準，但失敗也不會有什麼損失，故請務必挑戰看看。



即使順利綑綁住蛋，若旋轉左操作桿的動作太慢就無法投擲回去。請在畫面顯示圖示前轉動。



當綑綁住正在外面飛行的瑪法斯後，就會有烏鴉群以直線路徑飛來，請以橫向移動閃躲

## 使瑪法斯撞擊地面

對暈眩的瑪法斯使用綑綁攻擊後，就會騎上牠從空中迅速墜落。只要墜落時連按按鈕成功，就可以使瑪法斯撞擊地面。瑪法斯將在接下來的短暫期間內無法行動，是追擊的好機會。但第一次撞擊地面時，只要攻擊幾次牠就一定會逃往空中而無法給予致命一擊。請解決所有的魔女之子，等瑪法斯下次從口中吐出蛋時，就將蛋投擲回去使牠陷入暈眩吧。



落下時連按按鈕可改變瑪法斯脖子的角度。若能維持在這個角度能順利撞擊地面

## 陷入暈眩後就給予致命一擊

第二次綑綁攻擊撞擊地面後，即使攻擊命中瑪法斯，牠也不會立刻逃往空中，此時請盡快拉近距離，一口氣對牠造成傷害吧。因為瑪法斯四周有烏鴉群飛行，所以靠近時還得用迴避閃開烏鴉。當瑪法斯的生命力減少至10%後就能使用綑綁攻擊，而只要綑綁攻擊後的連按按鈕成功，便能打倒瑪法斯。



貼近瑪法斯就不會被盤旋在四周的烏鴉群擊中。只有接近時要特別注意

【黑魔女瑪法斯】

Brauner

# 布羅納



[illegible]

### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 5-6 | 3500<br>(第1階段：2130)<br>(第2階段：1055) | 0 |

### SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | 50×2 | 300 | 1000 |

## 將大刀投擲回去反擊

布羅納（ブローナー）靠近加百列後，除會經常以爪或短刀使用近身戰，此外也會變身成蝙蝠群衝撞加百列，或在直線路徑衝刺的同時斬擊，將手中的大刀像回力鏢般投擲出去等等。當加百列發動攻擊時，牠有時候會先以側向墊步閃躲，接著立刻迅速發動斬擊，故請玩家反覆實行以「前方攻擊連段」命中兩次後採取橫向迴避的動作。

當布羅納投擲大刀時，這是可以對牠造成大量傷害的好機會。只要綑綁大刀投擲回去，便能造成250的傷害，再加上布羅納會在短暫期間內停止行動，故此時就立刻以「前方攻擊連段」或「斷頭台・改」追擊。反復以迴避逃離布羅納，將大刀投擲回去後再進攻的戰法相當有效。

雖然必須等大刀靠近到一定程度後再輸入綑綁鈕才有辦法投擲回去，不過請記住若持續連按綑綁鈕，就算輸入時間過早而出現綑綁動作，還是能將大刀投擲回去。

## 暈眩後就採取綑綁攻擊

當布羅納的生命力減少60%後就會暫時陷入暈眩，並進入生命力不會減少的狀態。此時請立刻靠近使用綑綁攻擊，接著連續成功輸入兩次按鈕，就會來到第二階段。布羅納進入第二階段後的攻擊模式並沒有多大差異，與先前一樣，請以將大刀投擲回去做為攻擊的起始。

在第二階段裡將布羅納的生命力減少90%後，牠就會再度陷入暈眩，此時請綑綁對方，接著輸入按鈕×2，連按按鈕成功後便可打倒布羅納。由於連按按鈕的判定意外嚴苛，因此建議在第二次輸入按鈕結束後就開始連按。



切換成布羅納被打飛的視點就是即將陷入暈眩的徵兆。暈眩會隨著時間流逝而恢復，請盡快使用綑綁攻擊



若布羅納靠近就以迴避拉開距離。只要反復迴避，就不太可能會受到傷害



第一階段綑綁攻擊時要連續輸入按鈕，請務必盯緊畫面。成功便可拔除布羅納的翅膀



看到「これを受けてみろ！」這句台詞後就會投擲大刀。若順利綑綁並投擲回去，就能靠近展開追擊了



第二階段在毆打的動作時得輸入兩次按鈕，而與布羅納正面扭打時則會需要連按按鈕

[illegible]【布羅納】

Evil Butcher

# 邪惡屠夫

[illegible]成為的這頭怪物是[illegible]負責切[illegible]任在[illegible]以戰鬥為[illegible]並靈巧地揮舞巨大切肉刀及各項廚房道具[illegible]



**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 6-4 | 6000(5405) | 1000 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 8 | 10 | 75 | 18 | 80×2 | 300 | 1000 |

## 以迴避躲開迅速的攻擊

邪惡屠夫（イービル・ブッチャー）的基本攻擊為左右揮掃切肉刀，以及縱揮切肉刀發射直線狀的衝擊波等3種斬擊。這些攻擊的動作都相當迅速，採取迴避時必須即時反應。特別是縱揮切肉刀必須向[illegible]迴避才能閃躲，請隨時注意與邪惡屠夫之間的相對位置，盡可能不要搞錯迴避方向。[illegible]相當狹窄，在被逼到角落時，請以翻滾的方式與牠擦身而過，設法在寬廣場所應戰。

邪惡屠夫有時會拿起放在廚房牆壁上的菜刀、油瓶或肉。菜刀只會用來投擲加百列，往橫向迴避便可輕易閃過。若拿出油瓶，就會將油含在嘴裡朝眼前的扇形範圍吐出二～三次的火焰，最後再投擲油瓶。這時候請逃到火焰的範圍外，並在火焰結束後立刻以「前方攻擊連段」命中約兩次，至於油瓶本身只要朝橫向迴避即可。而當牠拿出肉時，除了會恢復一定的生命力之外，也會用肉丟加百列。若在此時攻擊牠幾次，就有可能擊落手中的肉。



若趁加百列逃走時使出縱揮切肉刀的攻擊，就會很容易搞錯迴避的方向，請注意與敵人之間的位置



拿肉來吃就會恢復生命力，為了降低恢復量，請以容易讓對方退縮的攻擊打落手中的肉

## 在安全的場面進攻

縱揮切肉刀時朝橫向迴避後就是攻擊的好機會。若在迴避後跳躍使用「斷頭台・改」，邪惡屠夫就很容易故技重施，如此一來便可不斷反擊。邪惡屠夫前去拿取牆壁上的道具時，也可朝牠的[illegible]攻擊。當牠靠近加百列時雖然可用「前方攻擊連段」應付，但如果距離太近，為了安全起見最好先暫停攻擊專心迴避。



「斷頭台・改」的最後一擊解除屠夫的格擋後，就可以從「上挑前方攻擊」再度連接「斷頭台・改」

## 攻擊鍋子阻撓對方的視線

當邪惡屠夫的生命力所剩不多時，牠就會[illegible]者的肉，並且將拿鍋子套在頭上進攻。在這個狀態下從地上攻擊完全無法對牠造成傷害，但只要以「空中前方連段」或「空中旋轉連段」命中一次，套在頭上的鍋子就會旋轉，而突然看不見四周的邪惡屠夫也會暫時無法行動。別錯過這個機會，趕快使用綑綁攻擊，只要連按按鈕成功就可以打倒邪惡屠夫了。



瀕臨死亡的屠夫全身上下會冒出紫色光芒，此時攻擊身體已經毫無意義，請以跳躍攻擊轉動牠頭上的鍋子

敵人

【邪惡屠夫】



Mechanical Monstrosity

# 機械獸



[illegible]

**BASIC DATA**

| STAGE | [illegible] | EXP |
|---|---|---|
| 7-2 | 3150<br>(第1階段：1055)<br>(第2階段：1055)<br>(第3階段：685※1)<br>(第4階段：685※2) | 1000 |
| 8-2 | 3150(2365) | 1000 |

※1…恢復後為1055。 ※2…恢復後為 050

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 掃擊 | 投擲 | 掃擊 | | | |
| 8 | 10 | 75 | 18 | 140 | 150 | 1000 |

## 確實掌握準備動作並閃躲

機械獸（機械 ）的主要攻擊方式，就是伸出手近身攻擊，以及往地上或空中施放電流這三…它採取近身攻擊或往地上放電時，會有身體的準備動作，看到之後請立刻往橫向迴避。至…攻擊的動作雖然非常迅速，但待在地上就…被命中。

從機械獸的正前方使用「前方攻擊連段」，當它…攻擊後就往橫向迴避。一再重複上述動作，便…地對它造成傷害。雖然機械獸會在 7-2 與 8-2 出現，但這種攻擊方式都有效。



…機械獸開始準備…身體後傾時，代表它將往地上放…此時除了迴避之外，也可以用跳躍閃躲



…機械獸採取什麼動作，只要一再重複在「前方攻擊連段」…命中兩下後就迴避，就不太可能遭受反擊



…雙手…出架勢時…追加的「前方攻擊」，…一次，防除它的架勢

## 充電中就去啟動開關

7-2 的機械獸在生命力減少10%後就會進入動畫，此時它會藉由充電將生命力恢復至全滿。若動畫結束後再將其生命力減少40%，它就會再度充電，但此時只要以「烈震一擊」啟動地面的開關，特斯拉線圈就會直接命中機械獸而進入第二階段。第二階段以後機械獸的行動並不會改變，只要先減少其生命力，等它去充電時啟動開關即可。最後只要使特斯拉線圈擊中第三階段的機械獸，便能打倒它。



在機械獸充電時啟動開關，特斯拉線圈就一定會命中。請在開始充電後立刻啟動

## 以前方攻擊連段與迴避應戰

由於出現在 8-2 的機械獸並沒有開關可運用，因此進攻時請以「前方攻擊連段」為中心，當察覺對方的攻擊前兆後就朝橫向迴避閃躲。雖然此時機械獸會增加在近身戰時，利用黏在它頭上的金屬物體衝撞加上手勢的新動作，不過只要閃避近身攻擊就不會被命中了。當機械獸的生命力減少70%後就會陷入昏迷，此時請採取網鍊攻擊，並於之後連續成功輸入五次按鈕，就可以打倒機械獸了。



對機械獸使用網鍊攻擊後，在…時…要連續輸入四次按鈕，第五次輸入則是在跳下之後發生

# 歐羅克斯



[illegible]

## BASIC DATA

| [illegible] | [illegible] | EXP |
|---|---|---|
| 8-3 | 5000<br>(第1階段：4505)<br>(第2階段：720)<br>(第3階段以降，920～2080※1) | 1000 |

※1 會因阻止吸血的時間而改變

## SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 8 | 10 | 75 | 18 | 50×2 | 300 | 1000 |

## 交戰時保持一定距離

歐羅克斯（オーロックス）會連續以爪或短刀展開近身攻擊，此外還會投擲兩把刀，有時候還會突襲。交戰時請維持在歐羅克斯的攻擊無法命中的距離，並以「前方攻擊」的最大攻擊距離進攻。即使能夠接近的時候，也必須不斷採取迴避保持距離。閃開牠使用爪的連續抓擊後可以立刻使用「前方攻擊連段」，但有時候歐羅克斯也會在此時墊步後對加百列反擊。若發現牠採取墊步，請立刻停止攻擊並以迴避遠離。

當歐羅克斯投擲兩把刀時，就是反擊的好機會。此時並不像與布羅納交戰時那樣必須綑綁再投擲回去，只要持續往橫向移動閃躲，就可以上前使用「上衝前方攻擊」連接「斷頭台‧改」的連段。若能順利使用這些連段便可大幅增加集中力計量表，在想恢復魔力時請務必善加利用。另外，歐羅克斯在翻滾後並沒有準備動作故很難防患未然，但被咬住後只要連接按鈕成功，就可以在對牠造成傷害的同時脫逃。



歐羅克斯投擲兩把刀後會露出破綻，此時不要迴避，用移動閃躲並迅速反擊



歐羅克斯有時候會化為黑暗以瞬間移動靠近，因為這時無法傷害牠，所以請不斷迴避逃跑吧

## 摧毀屍體阻止對方吸血

歐羅克斯生命力減少後，牠便會開啟關卡裡四座棺木的其中一座，接著會吸裡面的屍體的血液恢復生命力。雖然第一次吸血無法阻止，但第二次以後的吸血過程中，只要攻擊牠並造成80以上的傷害，就可以阻止吸血動作。阻止成功後棺木會持續開著，在棺木關上前攻擊屍體就可以摧毀它。

歐羅克斯的生命力恢復量與吸血的時間成正比，故請盡可能以高威力的攻擊儘快阻止牠吸血。聖水攻擊便能阻止牠繼續吸血，而發動影之魔力後的「前方攻擊連段」也頗有效。投擲聖水時連按副武器鈕，便可用最快的速度投擲出去。



直接投擲聖水最容易阻止吸血。若無法成功阻止，歐羅克斯的生命力會恢復到50%左右。

## 暈眩後以綑綁攻擊打倒對方

當四處棺木的屍體都被摧毀且將歐羅克斯的生命力減少90%之後，歐羅克斯就會陷入暈眩，此時只要採取綑綁攻擊再連續成功輸入二次按鈕，便能打倒歐羅克斯。



若不摧毀棺木裡的屍體，與歐羅克斯的戰鬥就不會結束。屍體被摧毀就會自動儲存

敵人 【歐羅克斯】

# 吸血鬼主宰



[illegible]

**BASIC DATA**

| STAGE | HP | EXP |
|---|---|---|
| 8-4 | 5000<br>(第1階段：2005)<br>(第2階段：2500) | 2000 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 掃擊 | 投擲 | 掃擊 | | | |
| 8 | 10 | 75 | 18 | – | 300 | 1000 |

## 以「前方攻擊」與迴避應戰

打倒跟在吸血鬼主宰（ヴァンパイア・ロード）身邊的吸血鬼戰士後，吸血鬼主宰（以下簡稱卡蜜拉）就會現出本性來襲。卡蜜拉的主要行動共有兩種揮爪的近身攻擊、抓住加百列囓咬，以及召喚兩個吸血鬼戰士等四種。

因為她必須靠近才會使出揮爪攻擊，所以請保持距離並以「前方攻擊」的最大攻擊距離命中她，若卡蜜拉靠近就朝橫向迴避拉開距離再度攻擊，一再重複此流程即可。雖說囓咬是從中距離瞬間發動而無法迴避，但只要緊接在後的連按按鈕成功，便可不受到傷害順利脫逃。脫逃成功時不僅會對卡蜜拉造成100傷害，還會出現能量寶珠，故也可以反過來把囓咬當成進攻的好機會。

當卡蜜拉所召喚的吸血鬼戰士全被打倒後就會再次召喚，故務必保留一隻不要打倒，並以妖精阻止其行動後再集中攻擊卡蜜拉。當卡蜜拉的生命力減少40%後就會陷入暈眩，此時只要以綑綁攻擊並連續成功輸入三次按鈕，就會進入第二階段。



卡蜜拉的爪攻擊分為在地上的橫掃以及跳躍中的斬擊等兩類，都能用橫向迴避應付。



當牠召喚吸血鬼戰士後，就應該以聖水一口氣攻擊所有目標，要是同時與一個目標交戰，就會很容易受到傷害。

## 當心新的攻擊方式

在第二階段當中，除了第一階段的兩種揮爪攻擊之外，她還會召喚蝙蝠群並命令牠們攻擊加百列，以及施放廣範圍雷擊。

雖然很難預測蝙蝠群的移動路徑，但連續迴避就很容易閃開。當牠施放雷擊時就先暫時遠離或用跳躍閃躲。這些攻擊方式都很難找到機會反擊，故請專心迴避，等待卡蜜拉時再進攻吧。



卡蜜拉飛到空中後就會召喚蝙蝠或施放雷擊，若以跳躍閃開雷擊，就使出攻擊延長滯空時間吧

## 以「波動一擊」摧毀防護壁

當卡蜜拉的生命力所剩不多時就會發生事件，還會以雷擊攻擊加百列。此時只要連按按鈕成功，就會進入加百列手臂蘊藏雷擊之力的狀態，至於卡蜜拉則是被防護壁包住且暫時不會行動，但以蘊藏雷擊之力的聖十字護手使出「波動一擊」，便可摧毀這層防護壁。防護壁被摧毀後就會進入動畫，動畫中總共必須斷斷續續輸入四次按鈕，故在完全打倒卡蜜拉前請仔細盯著畫面。



若不摧毀防護壁，經過一段時間後卡蜜拉的生命力就會回復到30%，故請盡快使用「波動一擊」。

## Scarecrow
# 稻草人

稻草人是黑魔女瑪法斯以邪惡魔法[illegible]的怪物。在瑪法斯的命令下，[illegible]一[illegible]也不[illegible]地監視著[illegible]。瑪法斯也會視狀況解除封住它[illegible]。稻草人藉由[illegible]黑魔女命令的[illegible]後，便以銳利的鐮刀與迅速的動作襲擊任[illegible]闖入的[illegible]。



**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 9-2 | 1000(955) | 500 |

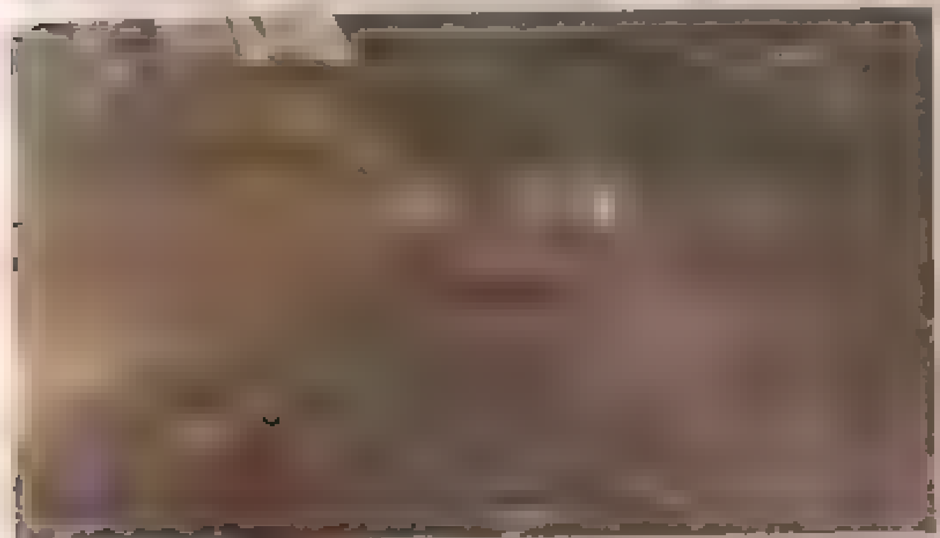
**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 80×2 | 300 | 1000 |

## 在近身戰裡找出生存之道

稻草人（カカシ）會隨著與加百列的距離而改變攻擊方式。當雙方距離很近時，它會經常使出雙手鐮刀的近身攻擊，而當雙方距離較遠時，它除了使出像齒輪般旋轉的衝撞之外，還會在倒立後朝加百列腳邊刺出長刺，以及突然抓住加百列等等，攻擊方式相當多變。衝撞可用橫向迴避閃開，刺可用跳躍躲開，但這些動作都相當迅速，反應稍慢就會被擊中。被抓住時只要連按按鈕便可脫逃。

在遠距離戰鬥勢必會陷入苦戰，故請隨時拉近距離與之近身肉搏。務必在戰鬥開始前回復魔力，以萬全的狀態面臨這場戰鬥。



稻草人開始在原地迅速旋轉就是衝撞的前兆。請配合衝撞的時機橫向迴避



即使在這種距離下加百列的腳邊還是會出現刺。看到它倒立後以跳躍迴避其實並不容易



抓人的有效範圍很廣，即使很遠也可能被抓住。不過只要連按按鈕，就可以在傷害它的同時脫逃

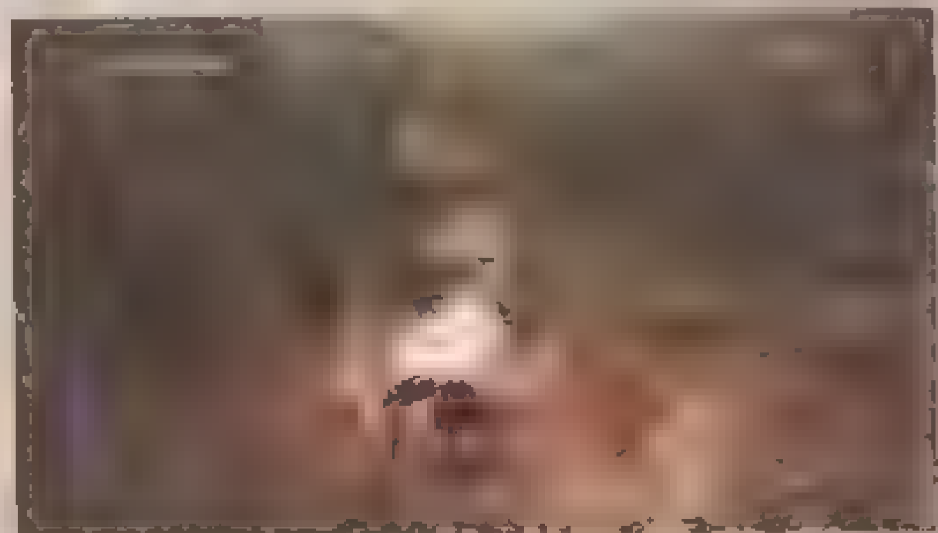
## 在「閃光防禦」後發動追擊

稻草人的近身攻擊幾乎都能用格擋抵禦，故請發動光之魔力並設法運用「閃光防禦」。成功使出這招，稻草人就會暫時失明而無法動彈。趁此機會迅速拉近距離，並以蓄力至全滿的「波動一擊」攻擊它。發動影之魔力後的「波動一擊」也有相同的效果。

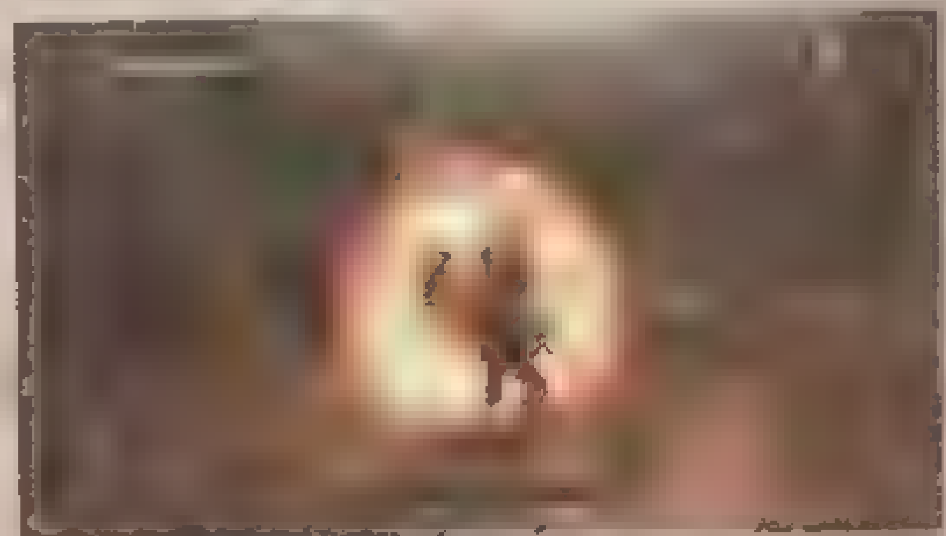
若能在稻草人恢復正常前攻擊到它，一擊就會造成800的傷害，相當驚人。接著只要再次以蓄力至全滿的「波動一擊」命中，它就會陷入暈眩。最後使出網綁攻擊並成功連按按鈕便能打倒稻草人。



發動光之魔力後且靠近稻草人伺機而動。等待期間別出手，只要注意格擋的時機。



稻草人的行動會因為「閃光防禦」的效果而受限，別錯過這個機會，以蓄力至全滿的「波動一擊」進攻吧。



「波動一擊」命中後稻草人會大幅退縮，此時請馬上再次以蓄力至全滿的「波動一擊」追擊。

Silver Warrior.

# 銀戰士



[illegible]的戰鬥就此開始。

**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 10-2 | 6000<br>(第1階段：1505)<br>(第2階段：1505)<br>(第3階段：2705) | 1000 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 20 | 25 | 75 | 45 | — | 0 | 1000 |

## 成功使出「同調防禦」

與銀戰士（シルバーウォリアー）（以下簡稱潘）的戰鬥共分為三個階段，第一階段會在加百列身上的光與影之魔力完全被消除，完全無法使用魔力的狀況下開始。

潘會以多采多姿的劍術來襲，但每種攻擊都沒有足以讓加百列反擊的破綻，故很難採取先迴避再反擊的戰法。即使持續逃走，也會突然被他在衝刺後揮出的斬擊命中。因此必須採取近身戰，設法在使出「同調防禦」後立刻以「反擊式前方攻擊」進攻。潘靠近加百列後會使用許多準備動作很大的攻擊，故此時應該不難使出「同調防禦」，只有當沒看到潘做出下次攻擊的準備動作時，才將「反擊式前方攻擊」連到最後一段。即使只一再使用「同調防禦」後的反擊，也能造成足夠的傷害。

當潘的生命力減少至75%後就會陷入暈眩，並進入生命力不會減少的狀態。請別錯過這個機會，趕快使用綑綁攻擊，並且輸入按鈕→連按按鈕成功，就會來到第二階段。



靠近之後就要盯緊潘的行動，確認攻擊準備動作後就輸入格擋。若太早輸入就會變成一般格擋。



「反擊式」前方攻擊到第二下為止都會確實命中。此時潘會立刻反擊，屆時就再度使出「同調防禦」吧

## 以光之魔力恢復並進攻

光之魔力會在第二階段裡回到加百列身上，潘也會發動光之魔力。因為潘的攻擊沒有變化，所以戰法跟第一階段相同，也就是反復使用「同調防禦」後反擊。潘發動光之魔力時對他造成的傷害會減少，故若想以光之魔力恢復生命力，就趁潘沒有發動光之魔力的時候吧。當潘的生命力減少50%後就會陷入暈眩，此時只要使用綑綁攻擊並成功輸入按鈕一次，就會進入第三階段。



當潘發動光之魔力時，即使加百列發動光之魔力應戰，也幾乎不會恢復生命力。請避免不必要的魔力消耗

## 發動相對的魔力

影之魔力會在第三階段裡回到加百列身上，潘也會發動光或影之魔力。此時他會使出新的衝擊波攻擊，但動作很慢很容易閃躲，故基本上就與先前一樣不斷使用「同調防禦」後反擊的戰術。攻擊時請發動屬性與潘相對的魔力，比方當他發動光之魔力加百列就發動影之魔力，而當他發動影之魔力加百列就相反，如此一來便可增加傷害並恢復生命力。當潘的生命力歸零後就會進入動畫，輸入按鈕成功便可打倒他。



注意潘的光暈顏色並勤於切換魔力。只要發動屬性相對的魔力，即使是影之魔力也能恢復生命力

# 掘墓者



[illegible]負責看管巨大[illegible]，為了維持不死族用網的規模，[illegible]在墓地的瞬間[illegible]身上被灌注邪惡魔術師的墮落魔力的對象，從此以後，原本用來挖掘墳墓的巨大鏟子，就變成了牠手中恐怖的武器。

**BASIC DATA**

| [illegible] | [illegible] | EXP |
|---|---|---|
| 10-2 | 4000(3605) | 1500 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 掃擊 | 投擲 | 掃擊 | | | |
| 8 | 10 | 75 | 18 | – | 150 | 1000 |

## 保持距離設法反擊

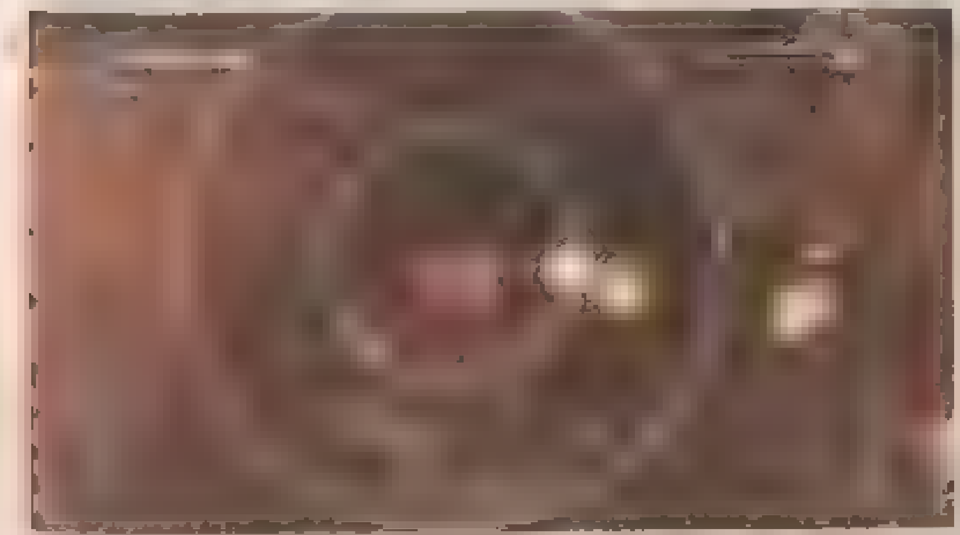
與掘墓者（ブレイヴ・ディガー）交戰時，請維持「前方攻擊」的最大攻擊距離並伺機而動，趁對手攻擊後的瞬間反擊。掘墓者所採取的攻擊會隨著與玩家之間的距離而改變，雙方距離較遠時[illegible]伸出觸手、將鏟子刺入地面發射斬擊，以鏟子敲擊地面引發全方位的衝擊波，以及挖掘地面召喚三個屍根等等。

伸出觸手與發射斬擊都有很長的準備動作，請配合對方使出攻擊的時機迴避，或持續往橫向奔跑，如此一來便可順利閃開。至於鏟子敲擊雖然動作很迅速，但若與掘墓者距離較遠也能用跳躍閃躲，閃開衝擊波的同時還來得及用「劈頭台・改」反擊。當牠召喚屍根時，請以綑綁攻擊逐一收拾它們以策安全。

想反擊時，請以動作較迅速的「前方攻擊連段」命中到第二下為止。如果太貪於進攻，就會很容易遭受反擊。由於召喚屍根時會產生很大的破綻，因此這時可將「前方攻擊連段」連到最後。



大約維持在這個距離便可輕易應付掘墓者的攻擊。要是牠靠近了，就跟牠擦身而過並繞到另一側吧



打倒最後的屍根時[illegible]自右穿掘墓者在[illegible]一瞬[illegible]攻擊，而以迴避或跳躍閃開

## 也可設法引發「閃光防禦」

近距離時，掘墓者會使用兩種速度不同的橫掃。由右而左的橫掃可用格擋抵禦，但動作快很難閃躲。相對的，由左而右的橫掃動作較慢[illegible]無法格擋。以迴避閃過動作較慢的橫掃後，若有自信也可用「閃光防禦」應付動作較快的橫掃，如此一來即使採取近身戰也能打倒掘墓者。



「閃光防禦」除了應付橫掃之外，也能用來應付伸出觸手或射出斬擊時的鏟子。成功時就以「波動一擊」追擊

## 開啟閘門後使用綑綁攻擊

當掘墓者的生命力所剩不多時，就會靠在牆壁上呈現暈眩狀態，此時請立刻操作位於牆壁上的開關，並且在閘門完全開啟狀態下實行綑綁攻擊，再成功連按兩次按鈕，便可將掘墓者推下熔爐。若沒有開啟閘門就實行綑綁攻擊，即使連按按鈕成功，也無法將牠推下去，而且掘墓者還會恢復部分生命力。將推進熔爐後就會進入動畫，但因為動畫裡也必須輸入一次按鈕，所以請盯緊畫面，千萬不要大意。



若在掘墓者[illegible]操作開關，就來得及在暈眩狀態解除前開啟閘門並使用綑綁攻擊

Necromancer
# 死靈法師




[illegible]

**BASIC DATA**

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 11-1 | 3500(2925) | 750 |

**SUB WEAPON DAMAGE DATA**

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| 40 | 50 | 75 | 90 | 140 | 150 | 1000 |

## 以「山崩一擊」迎擊殭屍

遊戲中總共會與死靈法師（ネクロマンサー）發生兩次戰鬥，第二次出現的死靈法師雖然會增加些攻擊手段，但基本行動模式都是一樣的。

死靈法師會對加百列的攻擊產生反應並試圖反擊，故請避免胡亂出手並多逃跑吧。雙方距離較遠時，牠會將杖朝地面縱揮射出斬擊，看到這個準備動作後請立刻朝橫向迴避閃躲。期間死靈法師會投擲綠色的能量彈，當能量彈接觸到地面就會產生多數殭屍。只要死靈法師遭受任何攻擊且受到傷害時，牠就會消減自己的生命力實行這項召喚殭屍的動作，故起初建議從遠距離以短劍射牠。

召喚出殭屍後不要立刻攻擊它們，等下一次召喚後，再以「山崩一擊」打倒殭屍。因為只要打倒所有的殭屍後死靈法師就不會再召喚，所以重點在於戰鬥中必須設法保留幾個殭屍。死靈法師會消減自己的生命力召喚殭屍，故只要不斷讓牠召喚殭屍，便可間接對死靈法師造成傷害。



若直接接觸召喚殭屍時的綠色能量也會受到傷害，請以橫向移動閃躲再跳躍吧。



蓄力至全滿的「山崩一擊」可一擊打倒殭屍。死靈法師召喚時不會攻擊，趁此機會使用比較安全。

## 以副武器逼對方陷入暈眩

當死靈法師的生命力減少後，就會減少殭屍的召喚量。而當牠的生命力剩下20%時，就從安全位置以聖水或發動光之魔力時的妖精攻擊牠。當死靈法師的生命力所剩無幾時就會陷入暈眩，此時只要使出綑綁攻擊，接著連按按鈕，成功輸入按鈕，便能夠打倒死靈法師。



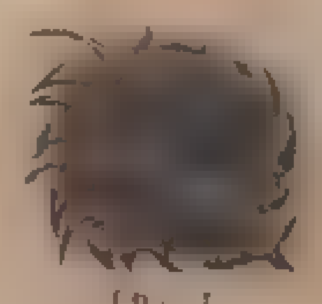
建議先貯存副武器並在與死靈法師戰鬥時使用。若使用聖水或光之妖精，就不會受到死靈法師的反擊。

## 掌握變更點後與對方交戰

第二次遭遇的死靈法師，會施展將杖刺向地面並放出能量的範圍攻擊，此外還會像召喚殭屍那樣投擲能量彈召喚五個奪魂者。將杖刺向地面的範圍攻擊準備動作很長，請於確認動作後拉開距離，接著以跳躍閃躲。至於召喚奪魂者則請先拉開距離，再以「蓄力攻擊連段」逐一解決。基本上與第一次出現的死靈法師一樣，都是一直逃跑等待牠召喚殭屍，再以「山崩一擊」收拾它們即可。另外暈眩後綑綁攻擊時的連按按鈕會變成兩次。



杖刺向地面的攻擊範圍很廣，但只要遠離這種程度就不會被擊中，逃跑時拉開距離就很容易迴避。



「Boss」

Dracolich Titan

# 巫妖龍



[illegible]

### BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 11-2 | — | 2000 |

### SUBWEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 投擲 | 揮擊 | 投擲 | 揮擊 | | | |
| — | — | — | — | | — | ※1 |

※1…所有符文的耐久度都減少至只能承受一次攻擊的量。

## 綑綁住飛走的巫妖龍

巫妖龍（ドラコリッチ）會從空中靠近，接著叶出吐息後便揚長而去。請在畫面上靠近龍頭的這一側待命，看到吐息時就以奔跑迴避吧。巫妖龍離開的時候，就是以綑綁鎖抓住牠的好機會。



從離去的巫妖龍後方追趕綑綁吧。如果失敗，在巫妖龍下次靠近前將會出現破綻。

## 充分發揮黑暗水晶的價值

除了巫妖龍最後一個符文以外的其他符文，原本都必須攻擊十次才能破壞，但若使用黑暗水晶就會變成一擊便可摧毀的狀態。巫妖龍是個強敵，不也因此突顯出黑暗水晶有極佳效果。



若有黑暗水晶就在戰鬥開始後立刻使用吧，就算巫妖龍拉開距離很遠，黑暗水晶還是可以生效。

## 掌握前往符文的路線

綑綁住巫妖龍之後，請緊緊抓住它並持續前進。移動中會每隔一段時間發生以兩次為單位的震動，為了避免被甩掉，請務必以綑綁鎖撐過去。前往第一個符文的路徑就如右表所示，基本上是採取在方形骨之間懸吊並跳躍的方式前進，[illegible]就以綑綁鎖綑綁骨頭。[illegible]懸吊於細長骨[illegible]，不必急著跳到另一[illegible]的狀況時，兩[illegible]過去再跳躍就有可能直接掉下。請仔細觀察骨頭的排列，[illegible]晃動[illegible]跳吧。



[illegible]路線上，在抵達方形骨之前的細長骨[illegible]請玩家記住[illegible]進的場所



細長骨會每隔一段時間左右移動，想跳躍移動就得看準時機。請在以綑綁鎖承受震動後跳躍



[illegible]都沒有也得試試看。

### ※ 前往第一個符文的路線

| | |
|---|---|
| 1 | 以綑綁鎖抓住巫妖龍 |
| 2 | 向左繞後攀登至正上方 |
| 3 | 在方形骨懸吊並往右跳躍兩次 |
| 4 | 在方形骨上方移動至右端 |
| 5 | 在方形骨懸吊並往右跳躍一次 |
| 6 | 在細長骨上移動 |
| 7 | 在細長骨懸吊並往左跳躍一次 |
| 8 | 綑綁在腳邊的骨頭並移動 |
| 9 | 向右繞後攀登至正上方 |
| 10 | 在方形骨懸吊並往左跳躍一次 |
| 11 | 在方形骨上方移動至左端 |
| 12 | 在細長骨上移動 |
| 13 | 在細長骨懸吊並往右跳躍五次 |
| 14 | 在細長骨上移動 |
| 15 | 在方形骨上方移動至右端 |
| 16 | 在細長骨上移動 |
| 17 | 在細長骨懸吊並往右跳躍一次 |
| 18 | 綑綁在腳邊的骨頭並移動 |
| 19 | 向左繞後攀登至正上方 |
| 20 | 在方形骨上方移動至左端 |
| 21 | 在細長骨上移動並懸吊 |
| 22 | 綑綁在腳邊的骨頭並移動 |
| 23 | 向右繞後攀登至正上方 |
| 24 | 在方形骨懸吊並往右跳躍一次 |
| 25 | 在方形骨上方移動至右端 |
| 26 | 破壞第一個符文 |

### ※ 前往第二個符文的路線

| | |
|---|---|
| 1 | 破壞符文後從粉碎場所往深處移動 |
| 2 | 在方形骨懸吊並往左跳躍兩次 |
| 3 | 在方形骨上方移動至左端 |
| 4 | 在方形骨懸吊並往左跳躍一次 |
| 5 | 在細長骨上移動 |
| 6 | 在細長骨懸吊並往左跳躍兩次 |
| 7 | 在細長骨上移動 |
| 8 | 在方形骨上方移動至左端 |
| 9 | 破壞第二個符文 |

## 在皸裂處懸吊並前進

破壞第二個符文後會引發震動，接著因為巫妖龍會垂直飛行，所以只能在懸吊狀態下移動。前往第三個符文的路線就如下表所示。請沿著皸裂前進，到達盡頭後攀登至正上方便可到達符文。移動中與先前一樣，要注意會每隔一段時間發生以兩次為單位的震動。

破壞第三個符文後就會進入動畫，加百列被擊飛至空中後必須輸入按鈕，若成功就會緊緊抓住巫妖龍，若失敗也會從輸入按鈕的場面重新開始。



維持懸吊狀態橫向移動時，跳躍的方式會移動得較快



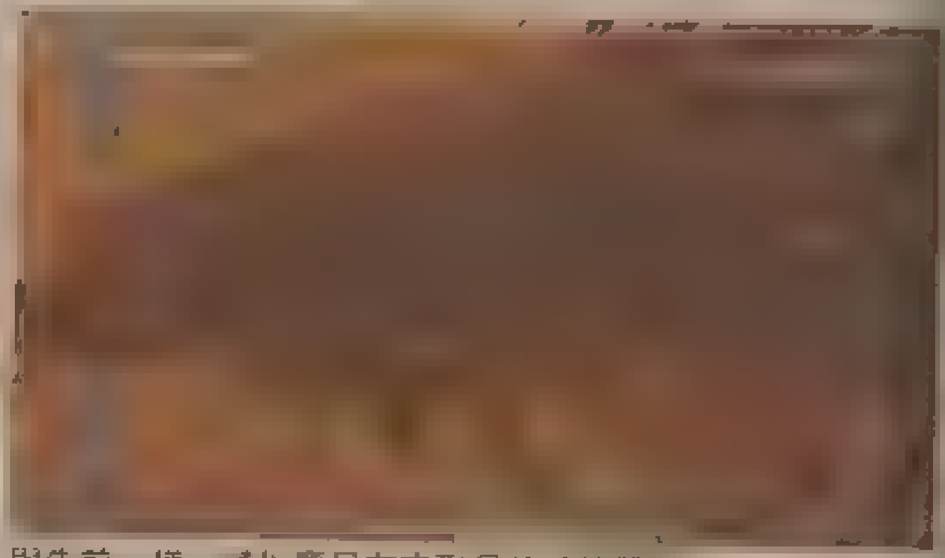
動畫中巫妖龍過來罶咬時必須輸入按鈕。輸入時機相當嚴苛，按下按鈕時請務必慎重。

### ※ 前往第三個符文的路線

| | |
|---|---|
| 1 | 以懸吊往左端移動並攀登至正上方 |
| 2 | 以懸吊往右端移動並攀登至正上方 |
| 3 | 以懸吊往左端移動並攀登至正上方 |
| 4 | 以懸吊往左端移動並攀登至正上方 |
| 5 | 以懸吊往右端移動並攀登至正上方 |
| 6 | 以懸吊往右端移動並下去至正下方 |
| 7 | 破壞第三個符文 |

## 前往頭部附近的第四個符文

動畫後會從懸吊在方形骨的狀態開始。前往第四個符文的路線就如下表所示，距離並沒有很遠，只要破壞這個符文，巫妖龍就會墜落並一時趴在地上的着足點。



與先前一樣，請以懸吊在方形骨的狀態跳躍移動，請先弄錯了要下去正下方的場所

### ※ 前往第四個符文的路線

| | |
|---|---|
| 1 | 在方形骨懸吊並往右跳躍三次 |
| 2 | 下去正下方後向右繞前進並攀登至正上方 |
| 3 | 在方形骨懸吊並往右跳躍兩次 |
| 4 | 在方形骨上方移動至右端 |
| 5 | 破壞第四個符文 |

## 破壞藏在口內的符文

墜落的巫妖龍會從崖下探出頭來吐出吐息，藉由橫向移動便可順利迴避。最後一個符文位於口內，故請繩綁下顎進入。雖然在口內時會被吐息吹向外面，但若堅持下去持續入侵，總計攻擊符文九次後，就可以打倒巫妖龍了。



一次入侵時最少也可攻擊符文三次，雖然被吐息吹出去會受到傷害，但威力並不高

Satan

# 撒旦



[illegible]

【巫妖龍／撒旦】

### ※ BASIC DATA

| STAGE | LIFE | EXP |
|---|---|---|
| 12-1 | 6500<br>(第1階段：1955)<br>(第2階段：4230) | 5000 |

### ※ SUB WEAPON DAMAGE DATA

| [illegible] | | [illegible] | | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | | 0 | 0 |

## 從撒旦的杖改變發動魔力

與撒旦（サタン）的戰鬥和先前與銀戰士的相同，雖然不至於在攻擊時必須發動相對魔力才有辦法造成傷害，但若發動相對魔力便可提高威力，而且會恢復生命力。撒旦的杖呈現藍色代表發動光之魔力，而呈現紅色則代表發動影之魔力，故請仔細觀察並改變發動魔力。因為在這場戰鬥中魔力不會耗盡，所以請維持在發動魔力的狀態下戰鬥。



當撒旦發動光之魔力時，發動影之魔力攻擊便可回復生命力，請務必正確切換魔力以維持生命力

## 對付魔法陣的方法是致勝關鍵

若擅自對撒旦發動攻擊，就會很容易被瞬間反應並遭受反擊。為了避免遭受攻擊，請保持距離等待撒旦攻擊，並在迴避後反擊。

與撒旦距離較遠時，他會將杖刺入地面引發地震，設置會放出能量的魔法陣或召喚奪魂者。使用地震時會有將杖刺入地面的漫長準備動作，故就在以跳躍閃開的同時用「斷頭台・改」攻擊即可。奪魂者有藍色及紅色兩種，攻擊藍色奪魂者必須發動影之魔力才有效，而對付紅色奪魂者則必須發動光之魔力。與一般的奪魂者相同，它們的攻擊力也相當高，請在改變魔力的同時以「前方攻擊連段」的最大攻擊距離進攻。

魔法陣會設置在五個地方，也是藍色對應光之魔力，紅色對應影之魔力。接觸這些魔法陣時，如果沒有發動種類相同的魔力就會動彈不得，但若發動與魔法陣顏色相同的魔力，便可在魔法陣上自由行動。由於出現魔法陣時撒旦完全不會進攻，因此是進攻的大好機會，但撒旦多半都會發動與加百列腳邊魔法陣顏色相同的魔力。此時請在跳躍中切換，以「空中前方連段」攻擊，並在落地前切換回去。

接觸魔法陣時雖然撒旦會前來追擊，但無法行動時只要切換魔力種類便可脫逃。脫逃後請暫時離開原地，以跳躍閃開撒旦攻擊的同時用「斷頭台・改」反擊。因為奪魂者一接觸魔法陣就會消滅，所以若有奪魂者出現，也可以故意去接觸魔法陣。



被魔法陣封住行動的狀態下還是可變更魔力。因為在切換魔力的瞬間魔法陣就會消失，所以請盡快離開現場

## 改變發動魔力的同時慎重前進

當撒旦的生命力減少30%後，就會以被魔法陣包圍的狀態陷入暈眩。此時請切換成顏色與魔法陣相同的魔力，並在魔法陣上一邊切換魔力一邊前進，如此反復幾次便可到達撒旦身邊。在他從暈眩狀態恢復正常前使用綑綁攻擊，接著只要在動畫中成功輸入兩次按鈕，就會進入第二階段。



即使在站上魔法陣才切換魔力也不會被彈飛。時間上還頗有餘裕，戰鬥時只要保持冷靜即可。

## 抵達陷入暈眩的撒旦身邊

在第二階段裡，除了先前的攻擊方式之外，還會增加飛散火花後降下火球的攻擊。只要看地面的亮度，便可輕易辨識火球的落下位置，故移動中請尋找安全的位置。因為火球落下中撒旦還是會進攻，所以請設法逃離。除了火球以外的行動模式都沒有改變，故只要跟第一階段一樣保持距離伺機反擊即可。當撒旦的生命力所剩不多時，他會再次以被魔法陣包圍的狀態陷入暈眩，不過這次的魔法陣會持續移動。請參考照片慎重前進，以綑綁攻擊抓住暈眩的撒旦後成功輸入一次按鈕，便可順利打倒撒旦。



加百列四周會出現兩個魔法陣，撒旦四周則會出現三個，而且顏色會隨機改變。請經由A或B靠近吧。

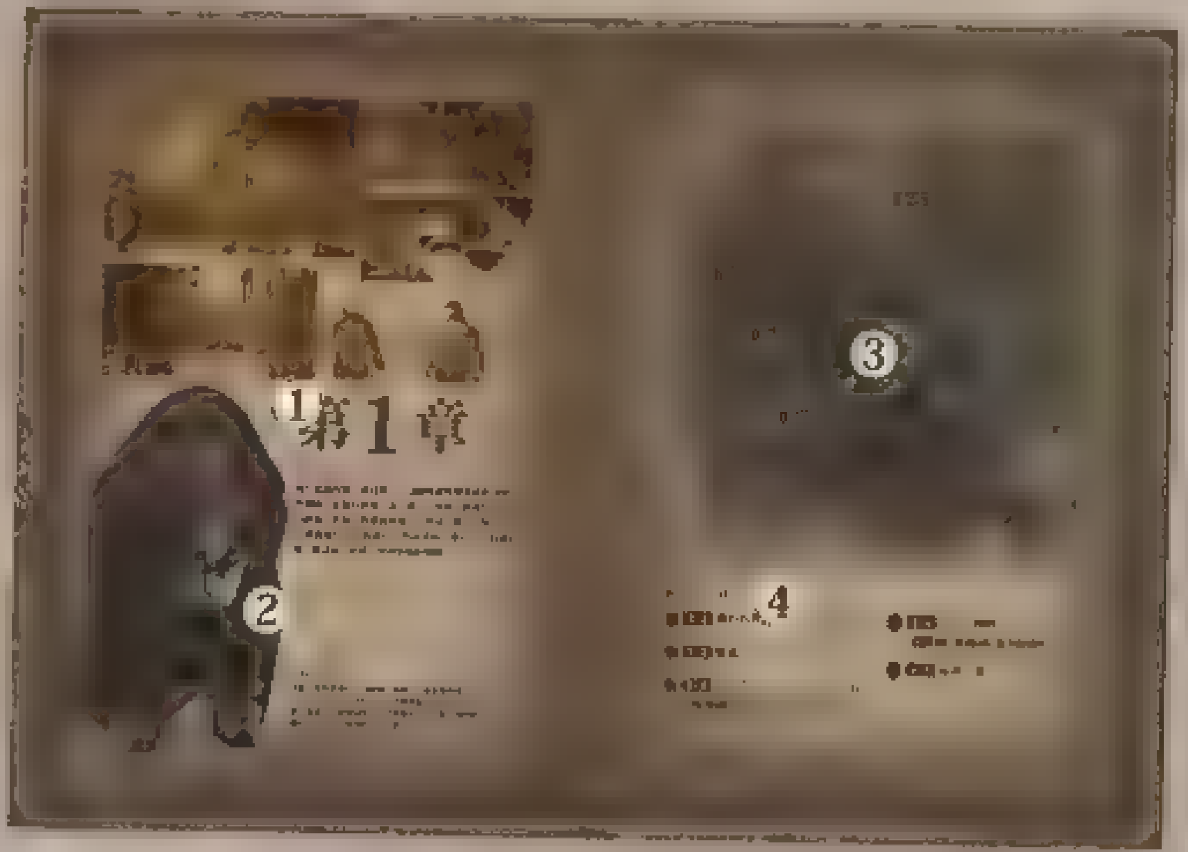


# 關卡攻略

從這裡開始將以各章為單位分別解說總計46個關卡的攻略方法。
首先請在這裡確認頁面的閱覽方法，了解該如何正確閱覽本書整理的各項情報。

## 頁面的閱覽方法

《章解說頁面》




① 章編號

章的編號與故事概要。

② 關鍵角色

介紹該章期間掌握故事關鍵的角色。

③ 地圖情報

該章的整體地圖。

④ 關卡列表

一併刊載該章的關卡與參考頁面。另外凡是有聖櫃的關卡，也一併刊載了之後在哪個時機重玩該關卡時可透過聖櫃強化副武器。

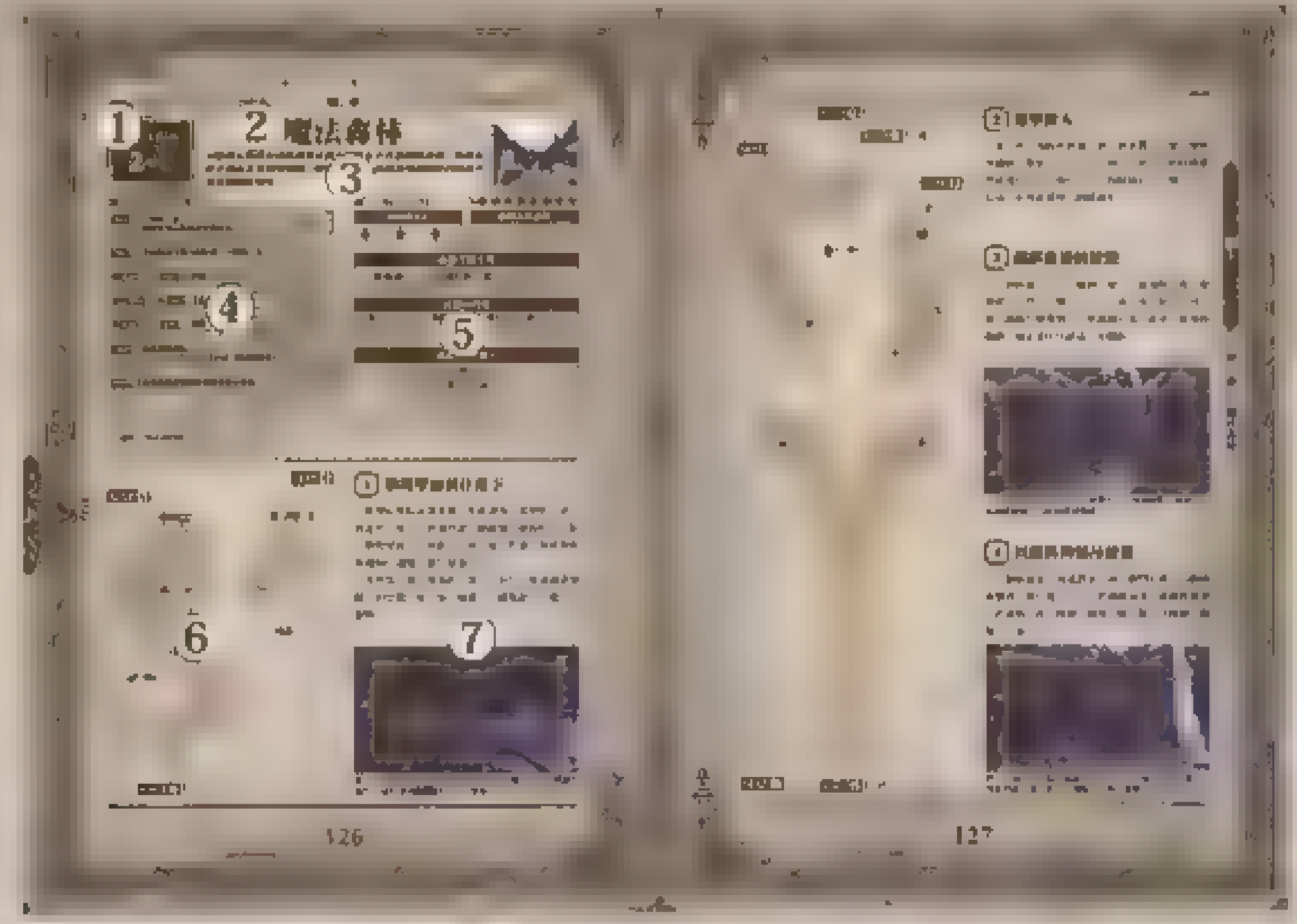
### 回收魔力石與聖櫃時的重點

許多玩家應該會為了取得先前未取得的魔力石或聖櫃，而經常重玩已經過關的關卡。其實當取得這些魔力石與聖櫃的時候，遊戲就會記錄取得狀態，就算之後立刻離開關卡，遊戲也會判定已經確實取得。若能牢記這點，便可提高取得這些道具的效率。



取得想要的道具後，就可以立刻開啟暫停選單往世界地圖移動，如此一來便能省去之後的過關手續

《關卡攻略頁面》




① 關卡編號

編輯部自行設定的關卡編號。左側數字為章的編號，右側數字則代表這是該章的第幾個關卡。

② 關卡名稱

遊戲中所顯示的關卡名稱。

③ 概要

該關卡的概要。

④ 流程圖

記載該關卡的攻略流程。

⑤ 關卡資料

該關卡的相關情報

◎該關卡的相關情報…記載可在該關卡取得的魔力石數量。

：命之魔力石　：光之魔力石　：影之魔力石

◎取得古代遺物…記載可在該關卡取得的道具。

◎武器等級上升…顯示可透過該關卡的聖櫃強化哪個副武器，若需要特定道具也會一併記載這項情報。

◎武器取得點…顯示四個副武器最多可以在這個關卡的補充點補充到幾個。「—」代表沒有補充點。

◎打倒敵人…記載該關卡所出現的敵人。此處一併刊載的頁面有解說該敵人的攻略方法。

⑥ 地圖

該關卡的地圖。圖示的意義請參考下方說明。

⑦ 攻略情報

與地圖攻略重點有關的攻略情報。

**圖示的種類**

| | |
|---|---|
| 基本情報 | |
| MAPA | 地圖編號 |
| START | 起點 |
| GOAL | 終點 |
| BOSS | 頭目戰鬥發生地點與對手名稱 |
| □ | 攻略重點 |
| ——→ | 移動路線 |
| - - - -→ | 傳送點路線 |
| ア ▶MAPA P000 | 地圖的連接點（若有「ア」的標示，代表是往地圖上「ア」位置的單行道） |
| 機關・物件類 | |
| ◯ | 生命之泉 |
| Ⓜ | 魔力之源 |
| 搭繩址 | 機關用道具 |
| 機關 | 機關 |
| 聖櫃 + 5 | 聖櫃的位置與可強化的副武器 |

| | |
|---|---|
| 可從遺體取得的物品 | |
| 命之魔力石 | 光之魔力石 |
| 影之魔力石 | 捲軸 |
| 副武器的補充場所 | |
| 銀短劍 | 聖水 |
| 妖精 | 黑暗水晶 |



# 第1章

CHAPTER ONE

燈光教團的戰士加百列，在這個邪惡怪物蔓延的危險世界裡踏上孤獨的旅程。為了從亡妻瑪麗的靈魂取得上天的神諭，更為了與愛妻重逢……於是在護符的指引下前往精靈潘所居住的森林。然而他到達潘所居住的森林時，附近的小村莊正受到怪物的襲擊。



Pan

潘 パン

住在森林的……

神，也負責守護徘徊死者之靈魂




「今晚，我們兩人的旅程就此開始」這是一趟通向悲傷的獨行旅程

STAGE LIST


1-1 襲われた村 →P114
1-2 獣道 →P115
1-3 死の沼 →P116
1-4 ハンの神殿 →P121
1-5 忘却の湖 →P125

Besieged Village

《第1章》

# 受襲村莊

STAGE 1-1



擊退接二連三靠近的狼人，並打倒最後出現的高階座狼。這是最初的關卡，充滿了濃厚的教學意義，請在這裡牢記操作並習慣戰鬥。

## FLOW CHART

- MAP A 打倒狼人×4
- MAP A 在生命之泉恢復生命力※
- MAP A 打倒狼人取得「短劍」※
- MAP A 在畫面上顯示「敵を掴む」時，成功對狼人輸入綑綁鈕※
- MAP A 消滅所有狼人※
- MAP A 打倒狼人獲得25點經驗值※
- MAP A 打倒狼人×4
- MAP A 利用地上的巨人槍子打倒高階座狼

往STAGE 1-2(→P115)

※：過關一次後就會被省略。

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×0 ×0 | 銀の短剣 |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 狼人→P48 |
| BOSS 高階座狼→P72 |
| |
| |
| |
| — |




### 1 在應戰的同時習得基本操作

關卡開始後就會立刻出現四個狼人。雖然用綑綁攻擊逐一打倒就不太容易遭受反擊，但若玩家未曾完成這個關卡，就無法使用綑綁攻擊。戰鬥時請利用「前方攻擊連段」或「上衝前方攻擊」，生命力減少時就以生命之泉恢復。擊退狼人後會出現高階座狼並突然來襲，請以連按按鈕脫逃並展開反擊。



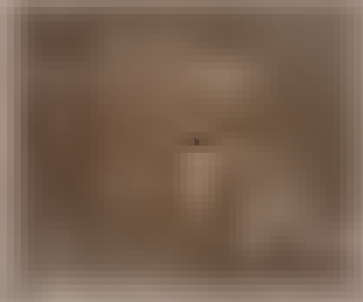
除了十字握柄鎖鍊鞭之外，也請試試看副武器。狼人的弱點是短劍，一擊便可收拾對方。

Hunting Path

《第1章》

# 山路

STAGE 1-2



在這個關卡裡會交替進行騎馬擺脫敵人追蹤以及在地上戰鬥的場景。騎乘時的操作與平常不同，請務必確認畫面上顯示的操作方法。

## FLOW CHART

- 打倒座狼×2，若受到攻擊就會從馬上跌落
- MAP A 成功從「同調防禦」連接「反擊式前方攻擊」※
- MAP A 消滅所有狼人
- 打倒座狼×2，若受到攻擊就會從馬上跌落
- MAP B 打倒狼人×6，座狼

往STAGE 1-3 (→P116)

※：過關一次後就會被省略。

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×1 ×0 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 狼人→P48 |
| 座狼→P49 |
| — |
| — |
| — |




### 在騎馬戰鬥中活用綑綁攻擊

在騎馬的場景裡，會依序從右、左側出現騎乘座狼的狼人。敵人出現後要立刻以前方攻擊鈕攻擊座狼四次，並以綑綁攻擊給予致命一擊，就不容易受到反擊。



攻擊座狼五次以上就無法綑綁了，要是反遭攻擊就輸入按鈕吧。

### 1 迎擊來襲的敵人

在地上的第一場戰鬥只會出現狼人，取得畫面上較靠近螢幕這一個的命之魔力石後再打倒牠們吧。第二場戰鬥則必須與狼人和座狼交戰，但請先以綑綁攻擊收拾狼人。

The Dead Bog

《第1章》

# 死亡沼澤

1-3



在這個關卡裡要一邊探索廣大的潮濕地帶一邊前進。因為分歧很多很容易迷路，所以前進時請利用地圖確實掌握現在位置。在祭壇取得木端鉤就能使用新的動作。

## FLOW CHART

- 由 MAP A 往 MAP E 移動
- ▼
- MAP B 將哥布林的炸彈投擲回去※
- ▼
- MAP B 將哥布林全部消滅
- ▼
- 通過 MAP C 或 MAP D 往 MAP G 移動
- ▼
- MAP G 以哥布林的炸彈炸開大樹開路
- ▼
- MAP I 在祭壇取得「鉤の先端」
- ▼
- MAP I [illegible]
- ▼
- MAP I 打倒沼澤食人妖
- ▼
- MAP I 前往終點
- ▼ 往STAGE 1-4（→P121）

※…過關一次後就會按省略。

## STAGE DATA

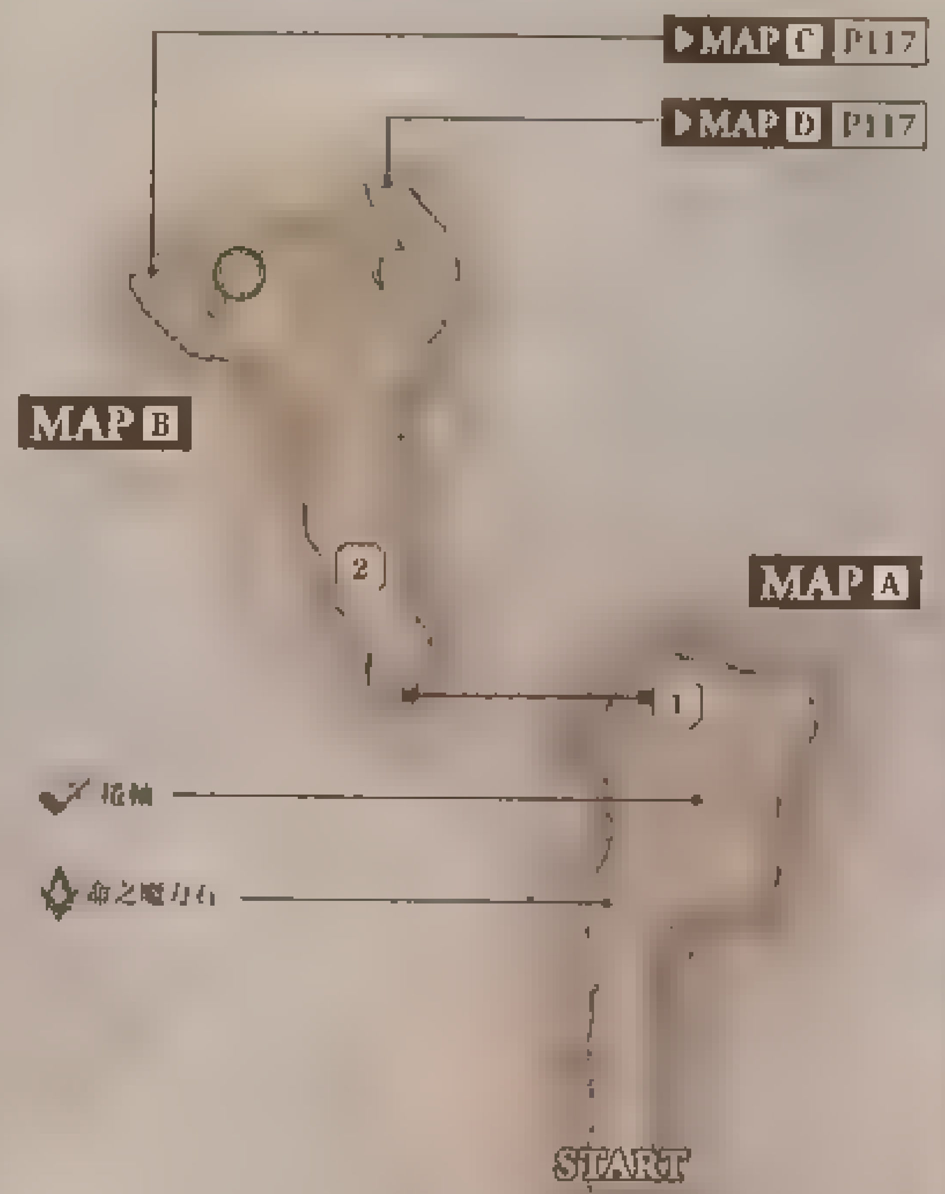
●●○●●

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×4 ×0 ×0 | 鉤の先端 |

| 武器等級上升 |
| --- |
| 銀短劍＋5 |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 哥布林→P50 |
| BOSS 沼澤食人妖→P73 |
| — |
| — |
| — |




### 1 以懸吊的方式前往沼澤

在廣場上調查遺體後，就以跳躍懸吊在牆壁上，接著直接以向右繞的方式移動，再朝橫向跳躍越過瓦礫吧。此時會立刻出現哥布林，請以綑綁攻擊應戰。

### 2 突破滿是毒霧的沼澤

沼澤裡色彩較淡的場所具有會減少生命力的毒霧。雖然應該進入色彩較濃的地帶，但在沼澤的期間角色會逐漸下沉，完全沒頂就會導致遊戲結束，故必須從一開始就確定要行走哪個路線。



前進時要避開躲在沼澤裡的水妖。雖然有兩條分歧路線，但其實會通往相同的地方。




### 3 迎擊哥布林

爬上坡道後總共會出現五個哥布林，雖然也可不理牠們直接通過，但反正數量很少，就以綑綁攻擊逐一收拾吧。前面雖然分成兩條路線，不過此時應該往有命之魔力石的 MAP E 前進。

### 4 在沼澤取得命之魔力石

沼澤裡的小島有遺體，調查後便可取得命之魔力石（命の魔力石）。因為周邊的沼澤裡躲了許多水妖，所以請在進入沼澤前確認水妖的出現間隔，並估計時機開始移動。



有些地方水妖會一字排開。牠們會一起出現，所以頗容易閃開

### 5 前往位於死角的洞窟

進入山路後，在有高度差地帶的較低處有個小洞窟的入口。因為必須靠近才有辦法切換成入口方向的視點，所以很容易在毫無察覺的狀況下錯過。請參考圖片的位置，盡可能不要錯過這個地點。洞窟盡頭的遺體身上可以取得命之魔力石（命の魔力石），靠近遺體時會有三個哥布林來襲，請多加注意。



從這個位置朝向右方前進就可以看到洞窟入口，只要沿著牆壁移動就不會錯過




## 6 以哥布林的炸彈炸倒大樹

兩條分歧路線會在這裡會合。會合地點有一棵大樹，四周則有許多哥布林。乍看之下是死路，但其實可以抓住哥布林的炸彈丟向大樹，只要命中兩次，就可以炸倒大樹繼續前進。

想從哥布林身上搶走炸彈，就必須對牠們使用綑綁攻擊，並且在不推動左操作桿的狀況下成功輸入按鈕。接著炸彈會掉到地上，然後再綑綁炸彈投擲回去即可。將這個關卡過關一次後哥布林就會投擲炸彈，綑綁掉在地上的炸彈也可以炸倒大樹。



綑綁哥布林的炸彈就會自動朝大樹投擲。反複使用這種方法炸倒大樹，就可以將大樹當立足點前進了

## 7 前往崩塌的建築物內部

這裡也會分成兩條路線。MAP H 有生命之泉，但也有哥布林來襲，除非生命力不多，否則沒有必要過去。而前往 MAP I 則會看到崩塌的建築物，建築物側面牆壁上有一整排皺裂。請從這裡以跳躍攀爬牆壁，設法入侵建築物內部。



在這裡跳躍就可以抓住牆壁上的皺裂，接著在懸吊狀態下將左操作桿往上方推動就可以攀爬牆壁。

## 8 在祭壇強化十字握柄鎖鍊鞭

進入位於建築物內部的祭壇後，就可以強化十字握柄鎖鍊鞭並使用末端鉤（鉤の先端）。透過這項裝備就可以用鎖鍊鞭捆住牆面上發光的掛鉤或樹枝等綑綁點進行移動，行動範圍會增加不少。接著請綑綁位於祭壇後方的掛鉤，以攀爬壁面的方式垂直攀登牆壁吧。按下前方攻擊或旋轉攻擊鈕，就可以撞破牆壁上較脆的部分繼續前進。

可以使用末端鉤之後，便能從較遠的位置綑綁可以綑綁的敵人。因為不需要先靠近敵人，所以請有效加以活用。



攀爬壁面中可利用左操作桿的上下攀登或下降。攀爬到牆壁上較脆的部分後就按下攻擊鈕吧。

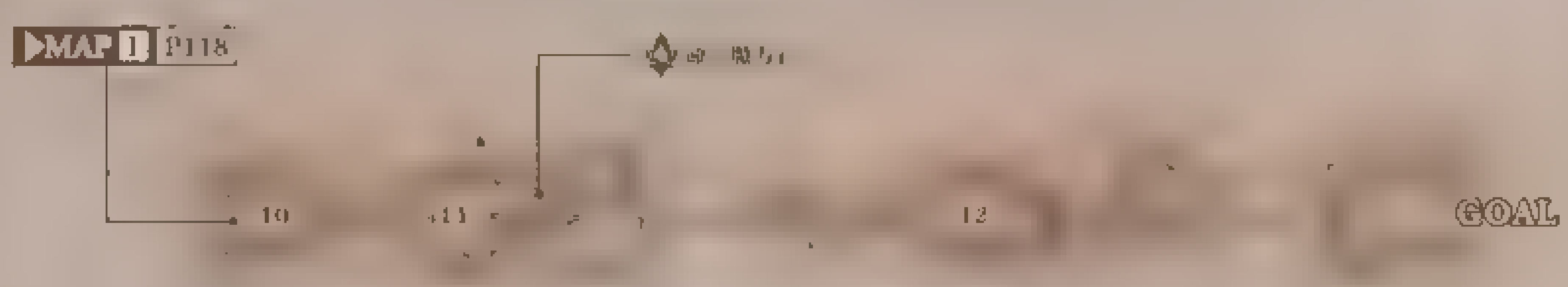
## 9 擊退沼澤食人妖

離開建築物後，就會立刻受到沼澤食人妖的襲擊。這個敵人的生命力很高，得花點時間才能打倒，故應戰時請確實閃躲其攻擊。打倒沼澤食人妖後就會出現聖櫃，調查之後便可增加短劍的可攜帶數量。接著請綑綁頭上的樹枝繼續前進。



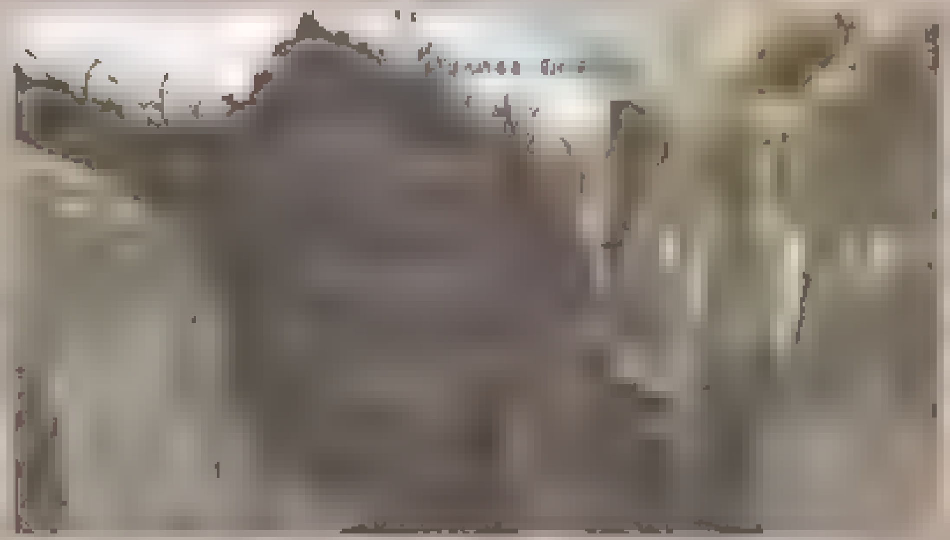
可綑綁的樹枝會發光，很容易辨識。靠近至一定程度後按下綑綁鈕，就會自動前往崖下的通道

MAP J




## 10 利用各種動作前進

從這裡開始，[illegible]跳躍、懸吊、攀爬[illegible]等動作前往終點。其中[illegible]的立足點，代表[illegible]後會自動進入懸吊狀態。懸吊中可以用左操作桿的上下左右移動。在鞭裂末端可以用橫向跳躍移動。當掛鉤發光後，就綑綁掛鉤以攀爬壁面的方式移動吧。



此處就是尋找可懸吊、可跳躍移動[illegible]，[illegible]尋找接下來能前往的場所



[illegible]在空中並持續像鐘擺般[illegible]按下[illegible]跳過去

## 11 別忘了命之魔力石

在崖下有可以取得命之魔力石（命の魔力石）的立足點，請在路上順道取得。若想來到這個立足點，就請從圖片的位置橫向跳躍並朝正下方落下。回程時就以相同的路線即可。



從這邊往右跳躍就能到達有遺體的立足點。頭上發光的掛鉤之後再說，先前往遺體的所在地吧。

## 12 以連續跳躍穿越山谷

接下來就以跳躍穿越山谷吧。若沒有從立足點[illegible]邊緣跳躍，就會因距離不夠而失足墜落，故[illegible]移動到立足點之邊緣再跳躍。在盡頭綑綁掛鉤並爬上山崖後，終點就在眼前了。



在這個[illegible]



# 潘的神殿

1-4



解開地圖上的護符謎題，並往潘所等待的神殿前進。這是非常罕見的無敵人關卡，完全不會發生任何戰鬥。

### FLOW CHART

MAP A 調查雕刻，點亮符文

▼

MAP B 調查雕刻b、雕刻c，點亮符文

▼

MAP B 調查雕刻[illegible]、雕刻[illegible]，點亮符文

▼

MAP C 使用潘的護符依序點上符文，打開門往終點前進

▼ 往STAGE 1-5（→P123）

### STAGE DATA

●●●○●

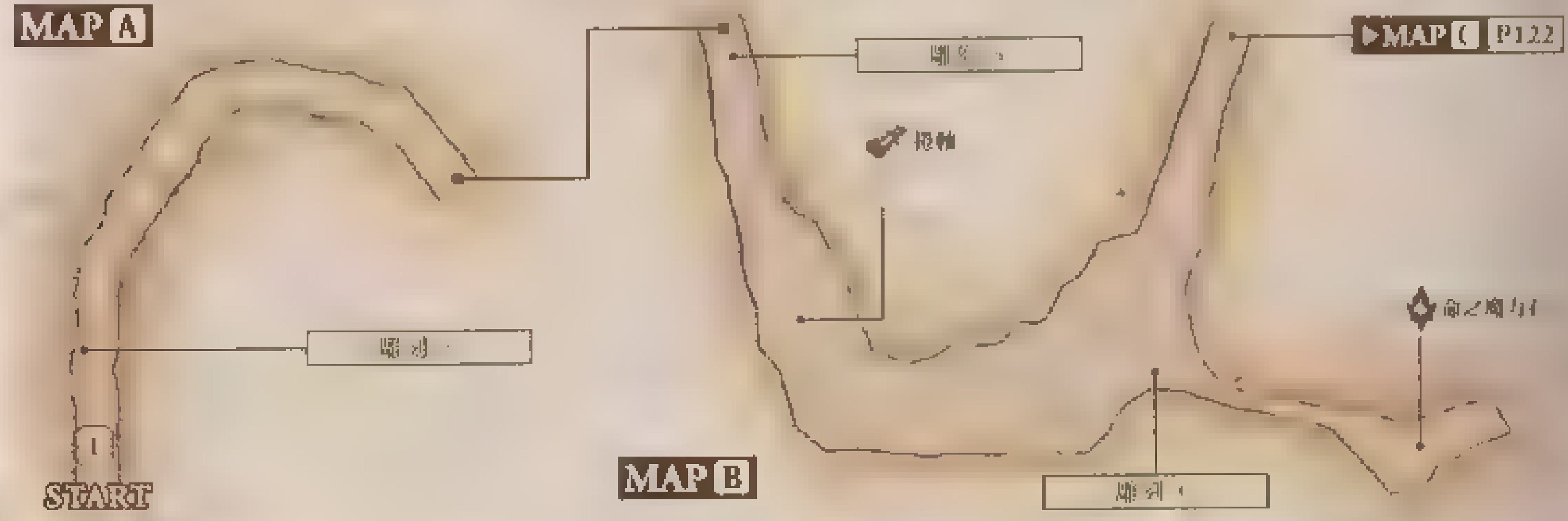
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×0 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| 聖水＋2（必須擁有燐天使の翼） |

| [illegible] | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | | — |

| [illegible] |
|---|
| |

MAP A




## 1 前進的同時調查雕刻

在這個關卡裡[illegible]有個會顯示潘的護符（パンのアミュレット），若調查位於草叢陰影的雕刻，就會點亮潘的護符上面的奇妙符文。這個關卡裡總共有五個這種雕刻，而護符上的所有符文都被點亮之後就可以當成鑰匙使用。在 MAP B 的廣場前共有三個雕刻，請仔細調查別錯過了。另外也別忘了位於雕刻[illegible]附近草叢的命之魔力石（命の魔力石）。

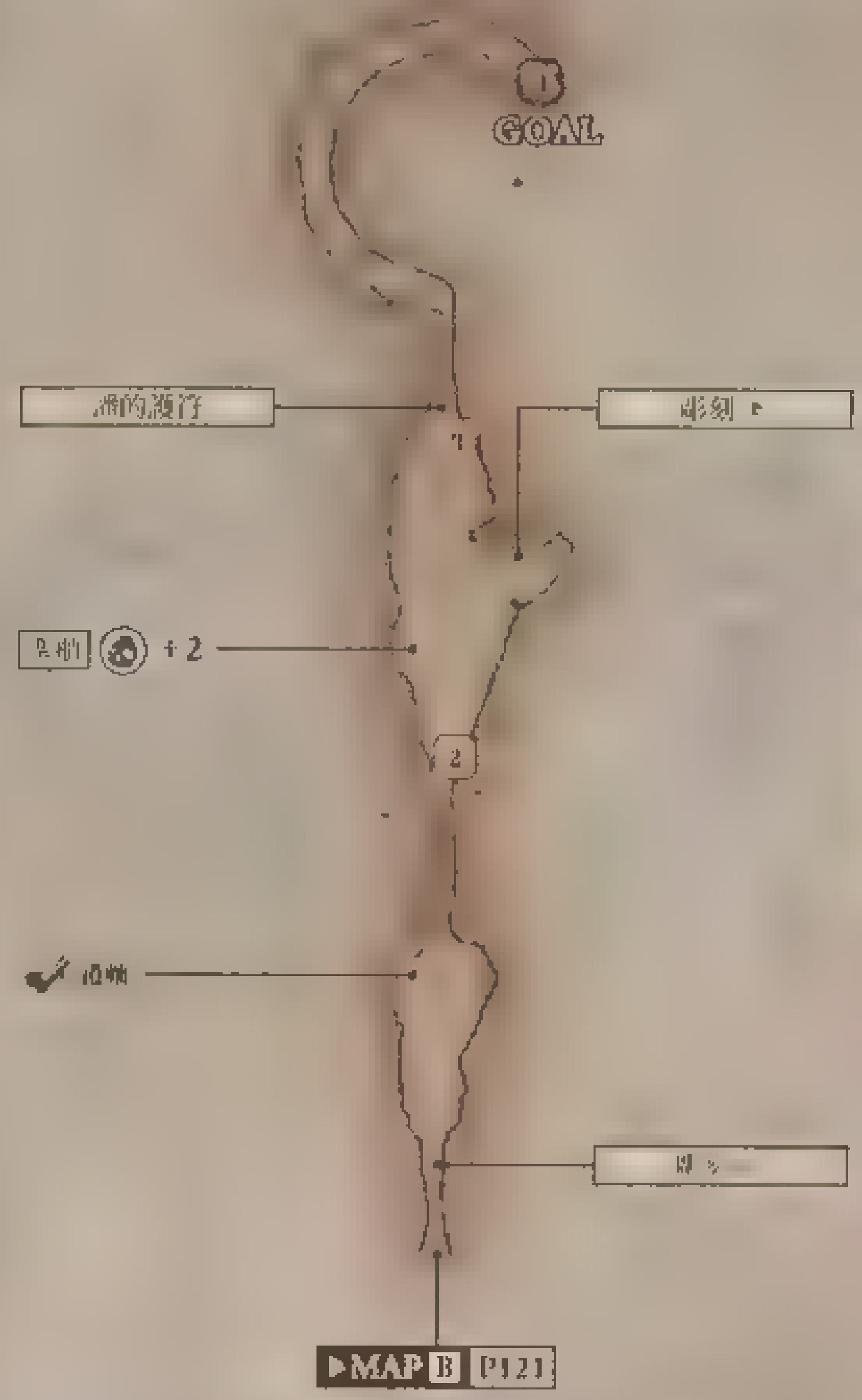


前進至雕刻[illegible]所在草叢的深處後，就會發現倒在水邊的遺體。請務必從這裡取得貴重的命之魔力石



【第1章】死亡沼澤／潘的神殿

MAP C




## 2 聖櫃留待取得熾天使之翼後

此處的高台有一個聖櫃，但即使跳躍也無法來到那座高台上。若想調查這個聖櫃，就必須先通過 8-4 以取得熾天使之翼（熾天使の翼），所以此時就先別管這個聖櫃繼續前進吧。



不管怎麼跳躍都無法爬上高台，等取得熾天使之翼後再回來吧

## 3 依照正確順序排列符文

調查人雕刻後就會出現妖精，可以使用潘的護符，只要將符文調整成正確的順序就能解除結界。至於正確的順序會在調查右邊雕刻時顯示在畫面右側，如果不知道正確答案就參考下方的圖片。順帶一提，只要能正確排出符文的順序，就算不調查右邊雕刻也可以消除結界。



這就是符文的正確排序，正確排列後妖精就會解除綠色結界。之後就能前往潘所在的神殿了

## 4 排列通路拯救瑪麗

在神殿裡會出現拯救瑪麗的解謎。就如圖片所示，畫面上總共會出現三個環，只要將三個環的通道口集中在畫面上方之台階的這一側便可過關。解謎的機關如下：旋轉Ⓐ環後Ⓑ環會跟著逆向旋轉，旋轉Ⓑ環後Ⓐ環與Ⓒ環會跟著逆向旋轉，旋轉Ⓒ環後Ⓑ環會跟著逆向旋轉。請透過上述機制尋找解謎的方式，不過若旋轉環總計15次就會導致解謎失敗，故請避免胡亂旋轉這些環。正確的流程是Ⓐ向左旋轉兩次→Ⓑ向右旋轉一次→Ⓒ向左旋轉兩次。



選擇應該旋轉的環後控制器會震動，並以發光的方式告知旋轉方向，請參考這項提示吧



STAGE 1-5

# 遺忘之湖

與在冰凍湖泊深處沉眠的巨人寒冰泰坦戰鬥。與一般敵人不同，在這場戰鬥中必須利用懸吊或鋼絲鎖抓住寒冰泰坦並移動。只要毀壞寒冰泰坦所有的符文後便可過關。



### FLOW CHART

MAP A 毀壞位於寒冰泰坦左手、胸部、背部、頭部的四個符文以打倒寒冰泰坦

▼ 往STAGE 2-1（→P126）

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×1 ×0 ×0 | 光の魔力石のメダリオン |

| 武器等級上升 |
| --- |
| - |

| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| --- | --- | --- | --- |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| BOSS 寒冰泰坦→P74 |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 前往寒冰泰坦所在的湖泊

從開始地點沿著狹窄的通路往前前進，就會來到湖邊已經凍結的巨大湖泊。湖的入口附近有調查後可取得命之魔力石的遺體，請別錯過了。若往湖的方向前進，就會發生與寒冰泰坦的戰鬥。

只要順利打倒寒冰泰坦，在戰鬥中與他同行的佐貝克便會給予光之魔力石大徽章（光の魔力石のメダリオン），之後便可發動光之魔力。



遺體位於湖入口的石像旁。取得命之魔力石後生命力也會恢復。為了與強敵戰鬥，請務必取得





# 第2章

CHAPTER TWO

加百列與瑪麗的靈魂相見之後，取得了燈光教團創設者委託給她的預言。「獲得暗影主宰之力的戰士將成為神的使者，一切都將化為可能。」為了讓天界與地上再次合而為一，也為了讓瑪麗死而復生，加百列便前往其中一位暗影主宰所統率的狼人族之國。

KEY CHARACTER

## Claudia

**克羅蒂亞** クローディア

(CV.小林ゆう)

居住在狼人族之國遺跡裡的少女。她是樹築古代文明的長為種族後裔，看起來很年輕，實際上已經活了數百年。雖然無法說話，但具備優秀的精神感應能力。與忠實的守護者黑騎士之間有令人難以想像的強烈羈絆。

朋友啊，我怕你這麼一去，就永遠無法回頭了……




STAGE LIST

2-1 魔法の森 →P126
2-2 地下洞窟 →P129
2-3 ラビリンス・入り口 →P132
2-4 アガルタの滝 →P135
2-5 アガルタの遺跡 →P138
2-6 闇のダンジョン →P141
2-7 聖域・入り口 →P144
2-8 タイタンの聖域 →P148
2-9 黒騎士 →P149

《第2章》

STAGE 2-1

# 魔法森林



克服狼人與哥布林的襲擊並前去探索有古代遺跡的森林。此處有許多場面必須利用牆壁上的掛鉤移動，故前進時請觀察四周是否有可綑綁的場所。

## FLOW CHART

MAP A 打倒狼人後 吸收此時出現的能量寶珠※

▼

MAP A 在發動光之魔力的狀態下打倒狼人※

▼

由MAP A 往 MAP C 移動

▼

通過MAP D 或 MAP E 往 MAP F 移動

▼

由MAP F 往 MAP G 移動

▼

MAP G [illegible]「バトル・フォーカスの書」後打倒座狼※

▼

MAP G 以哥布林的炸彈炸毀障礙前往終點

▼

(STAGE 2-2 →P129)

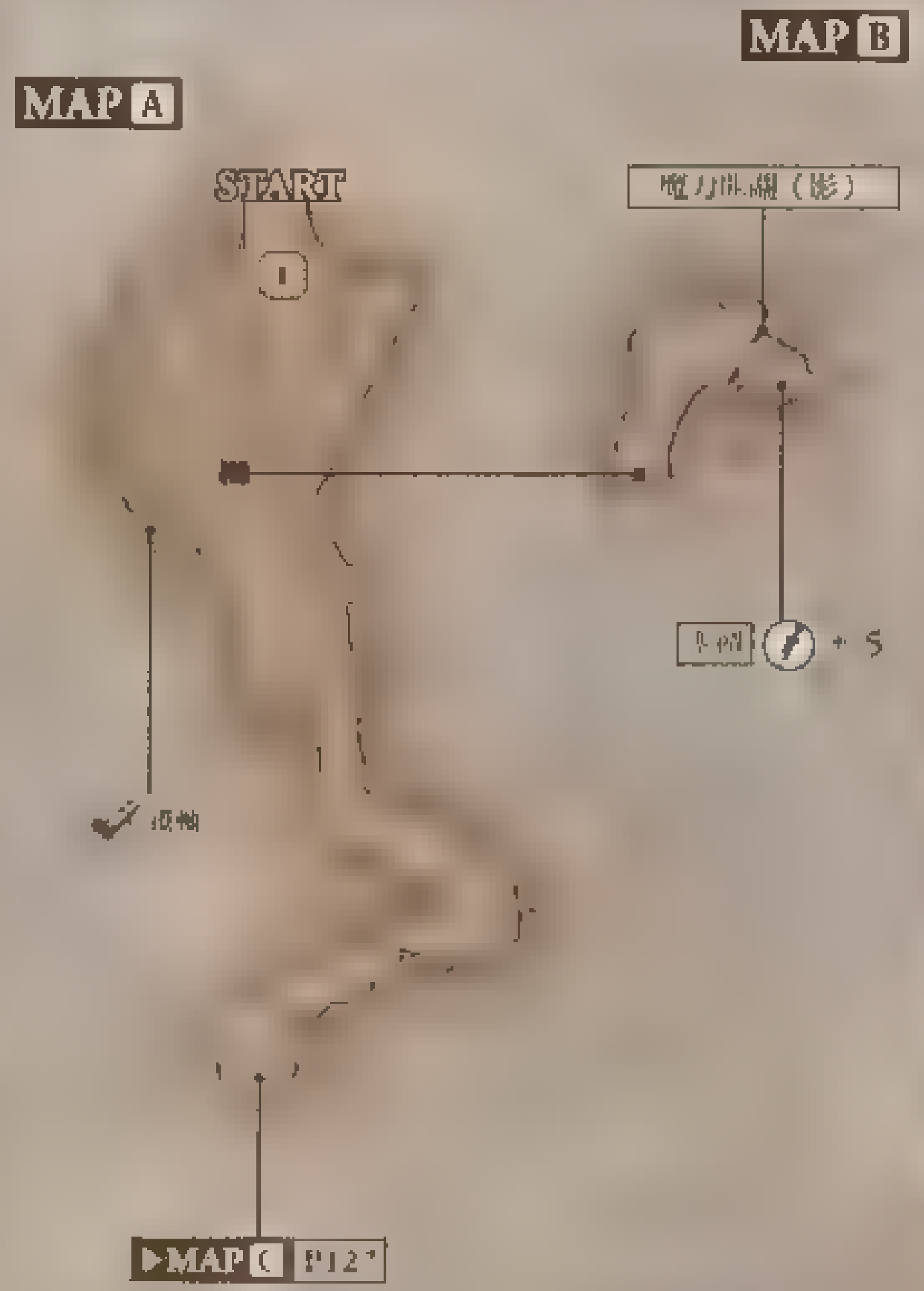
## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×0 ×1 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| 銀短劍＋5、[illegible] |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| 15 | — | — | — |

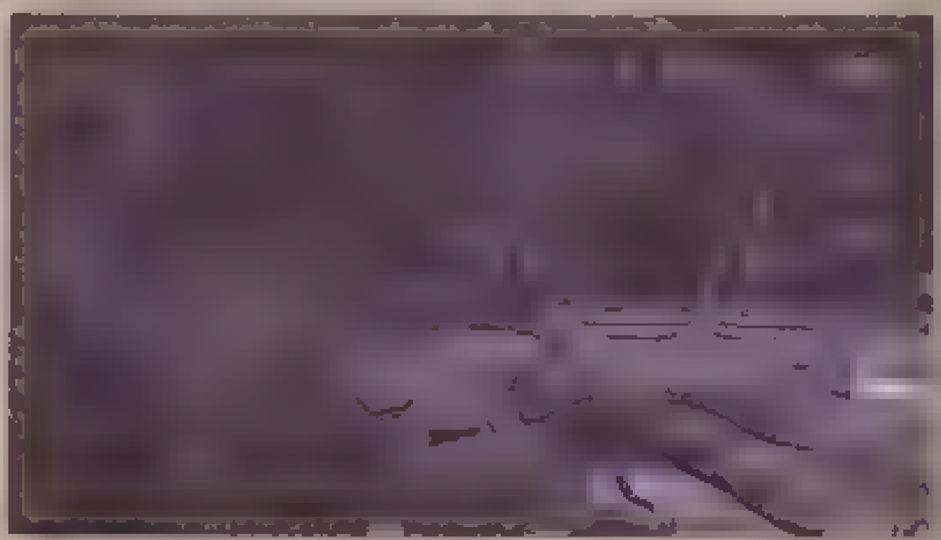
| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 哥布林→P50 |
| 狼人→P48 |
| — |
| — |
| — |




## 1 攀爬壁面前往崖下

從開始地點前進並懸吊在崖邊後，就開始往崖下前進吧。懸吊在崖邊時請以綑綁發光掛鉤的方式配合攀爬壁面向下移動。在前往崖下的途中有能夠取得捲軸的遺體，請別錯過了。

來到崖下後沿著通路前進，只有在未曾通過這個關卡的狀態下會出現一個狼人。請發動光之魔力打倒牠。



崖下[illegible]進至[illegible]內側，但[illegible]透過影之魔力石才能開啟這扇門，請在通過 2-4 後再回來看看




## 2 迎擊狼人

進入狹窄通路後就會有狼人群來襲，只要反覆使用綑綁攻擊便可逐一安全打倒。前面的分歧路線雖然會通往相同的場所，但右側路線有光之魔力石，若尚未取得就選擇右側路線吧。

## 3 綑綁後連按按鈕

右側路線可分為上層與下層，下層通路前進至盡頭便可取得光之魔力石，但也會出現大批哥布林，請以綑綁攻擊應戰。若想繼續前進，就從上層通路綑綁大樹並連按按鈕成功來開路。



連按按鈕成功後，就會在大樹彎曲後出現綑綁點。移動之後就綑綁牆壁上的掛鉤攀爬懸崖

## 4 以綑綁與懸吊前進

左側路線會出現成群哥布林。戰鬥中請活用綑綁攻擊將炸彈投擲回去。若想繼續前進，就綑綁牆壁上的掛鉤往崖上移動，接著不斷以懸吊及跳躍在牆壁上前進。



爬上這個小立足點並綑綁頭上的掛鉤後，就能前進至崖上移動到崖上後，就可以擺脫哥布林的追蹤了




## 5 踢牆壁上的徽章突破阻礙

在通路盡頭綑綁牆壁上的掛鉤，並以攀爬牆壁往上來到可踢徽章的位置後，就按下攻擊鍵吧。接著就往後跳增加衝力再踢破徽章繼續前進。

## 6 以哥布林的炸彈毀壞門

若未曾通過這個關卡，便能在遺體上取得戰鬥專注之書（バトル・フォーカスの書）。打倒之後出現的座狼後，就可以使用集中力計量表了。緊接著會出現許多哥布林，請將哥布林的炸彈投擲回去毀壞門吧。



無法綑綁掉落在水邊的炸彈，所以請避免在水邊戰鬥。請以綑綁攻擊打倒哥布林，然後將掉落在腳邊的炸彈扔回去。

## 7 爬上塔後前往崖上

在塔的牆壁上可用跳躍的方式懸吊。接著綑綁位於上方的掛鉤便可攀爬至塔上。爬到塔上後以懸吊的方式往右邊前進，再綑綁掛鉤以跳躍跳到對岸。最後綑綁樹枝以跳躍靠近被砍斷的樹根就過關了。



以掛鉤在樹枝上[illegible]後，必須跳躍才能移動，請在靠近對岸的機關按下按鈕



# 地下洞窟

STAGE 2-2

探索魔人的地下洞窟。為了開門前往終點，必須取得兩把符文石鑰匙。請探索地圖上的每個角落，設法取得魔力石後前往終點吧。



### FLOW CHART

- MAP A 打倒人蜘蛛
- ▼
- MAP C 以哥布林的炸彈毀壞門，並調查遺體取得ルーンのストーンキー
- ▼
- 由MAP A 通過 MAP D 往 MAP E 移動
- ▼
- MAP E 調查遺體取得ルーンのストーンキー
- ▼
- MAP E 對兩個鑰匙孔使用ルーンのストーンキー開門
- ▼
- MAP E 在祭壇取得「スパイク・チェーン」
- ▼
- MAP E 以スパイク・チェーン毀壞岡嶺前往終點
- ▼ 往STAGE 2-3（→P132）

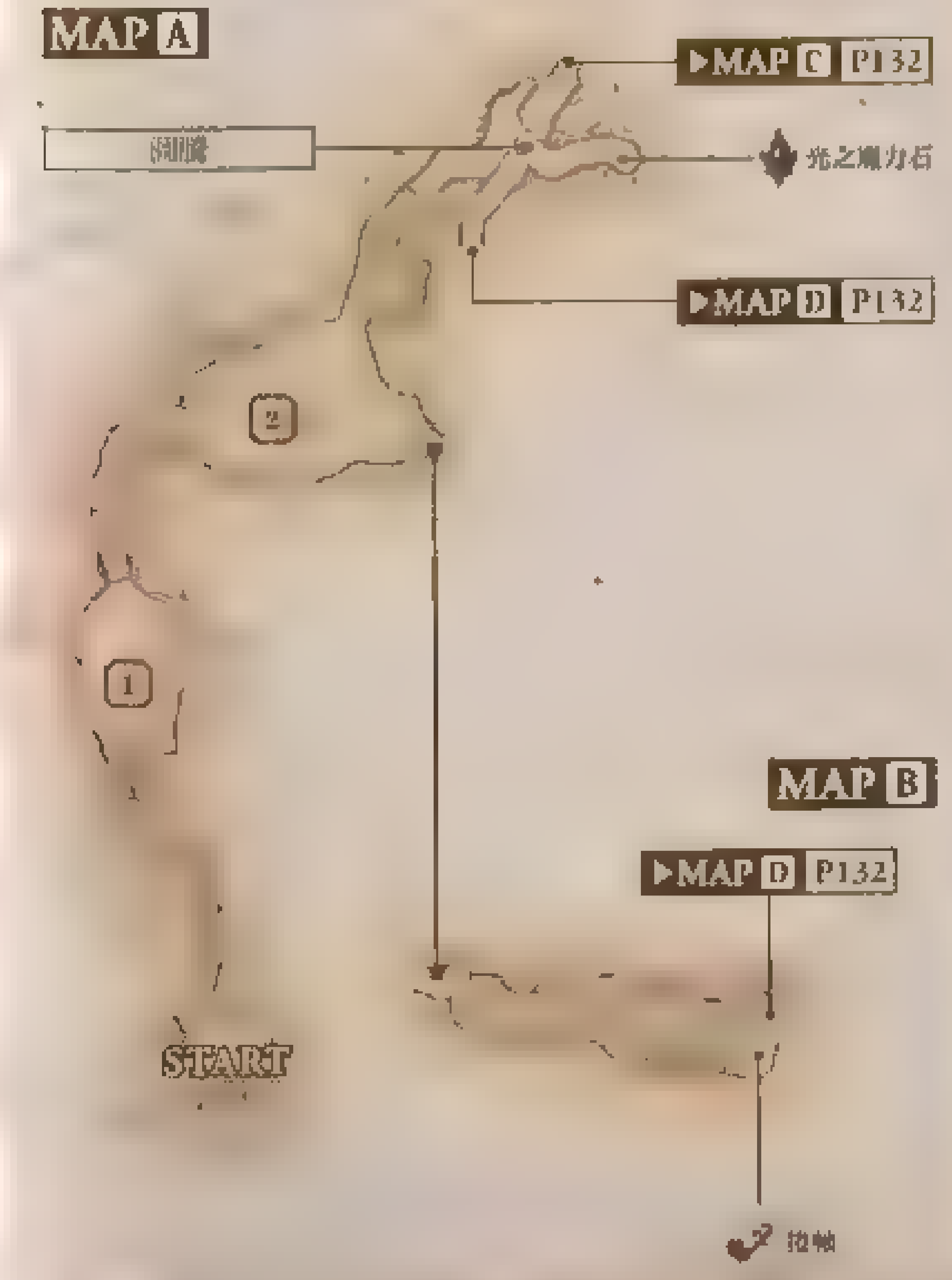
### STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×1 ×0 | 尖釘鎖鏈 |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| | — | — | |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 哥布林→P50 |
| 狼人→P48 |
| 人蜘蛛→P52 |
| — |
| — |




## 1 迎擊大蜘蛛的強行進攻

在通路盡頭以懸吊的方式往橫向移動，向後跳躍前進至對岸後，就會與大蜘蛛發生戰鬥。打倒大蜘蛛後牆壁上的掛鉤會發光，請綑綁後以攀爬壁面的方式爬上牆壁。

## 2 兩條路線分歧

在廣場上會出現狼人與大蜘蛛，但即使不交戰也能繼續前進，故也可以不加理會。此處的路線有兩個分歧，無論走哪一條路線都能過關，但若想省事就往 MAP D 前進吧。



從廣場往地圖上方前進時，請在牆壁的裂縫處以懸吊的方式移動




## 3 以炸彈炸開牆壁

剛到達這個廣場時什麼都沒有，但只要一調查發光的牆壁就會出現哥布林。只要綑綁哥布林投擲的炸彈，便可扔向牆壁，而炸彈命中牆壁兩次後便可炸毀牆壁。高台位於牆壁後方的遺體便能取得符文石鑰匙（ルーンのストーンキー）。

若尚未取得另一把符文石鑰匙，前進至MAP E之後就會無法繼續前進，故請先回到MAP A再前往MAP D。



交戰中閃躲哥布林的炸彈，並綑綁掉落在地上的炸彈。就算與牆壁有一段距離，也會朝牆壁投擲過去

## 4 走在蜘蛛絲上

以蜘蛛絲連結的立足點可以透過蜘蛛絲前進。因為必須在前進時保持平衡，所以移動速度會變慢，而且移動中完全無法使出任何攻擊。要是不慎踩空就會因為失去平衡而陷入即將跌落的狀態，但只要立刻按下綑綁鍵就可以避免這個現象。要是不慎跌落，就會受到一定傷害且回到先前的立足點。請慎重操作左操作桿，避免不慎踩空。



移動中請注意角色的動作，若失去平衡就趕快輸入綑綁鈕。在按住期間不會掉落，但也無法移動。

## 5 取得第二個石鑰匙

順利通過蜘蛛絲後就會出現大蜘蛛，但即使不打倒牠也可以繼續前進。跳到位於地圖上方的小立足點，接著以跳躍懸吊在牆壁的皸裂處，就可以取得符文石鑰匙（ルーンのストーンキー）。



從這個立足點跳躍就可以懸吊在皸裂處。只要移動至這裡大蜘蛛就不會再攻擊了



取得第二個符文石鑰匙後，就從崖下直接跳下，然後調查位於石門兩側的鑰匙孔即可

## 6 取得魔力石前往終點

對兩個鑰匙孔使用符文石鑰匙便可開門，在前方的祭壇可以取得尖釘鎖鍊（スパイク・チェーン）。接著只要毀壞圖騰便可前往終點，但在這之前請前往MAP A取得魔力石。



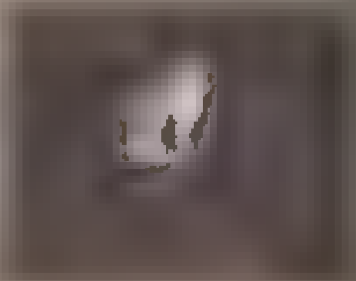
毀壞這座圖騰後便可取得光之魔力石。綑綁圖騰後以左操作桿輸入前後方便可毀壞

《第2章》

# 迷宮入口

STAGE 2-3

以騎乘疣豬等方式開始入侵遺跡內部。強敵高階狼人會在遺跡最深處首次登場，請確認應付方法後再前往。



## FLOW CHART

MAP A 操縱疣豬撞壞門開路

▼

MAP B 將狼人全部消滅後

▼

MAP C 消滅所有哥布林與高階狼人

▼

MAP C 將掉落的棒子插進旋轉開關
操作旋轉開關

▼ 往STAGE 2-4（→P185）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×1 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| 妖精＋2　必須擁有サイクロン・ブーツ） |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 闇の短 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| 15 | | — | — |

| 登場的敵人 |
| --- |
| 哥布林→P50 |
| 高階狼人→P54 |
| 狼人→P48 |
| 疣豬→P53 |
| - |

MAP A




### 1 操縱疣豬

調查門後就會出現許多哥布林以及有哥布林騎乘的疣豬。攻擊疣豬直到牠暈眩後騎乘上去，就可以撞壞門並繼續前進。因為撞壞門後疣豬就派不上用場了，所以按照畫面上的指示收拾牠即可。通過廣場後，在盡頭的牆壁以懸吊的方式往高台移動，並綑綁掛鉤爬上懸崖。



騎乘疣豬時小幅度轉身無效，請先暫時遠離再以直線路徑跑向門。衝撞兩次就可以撞壞門了。

MAP B




### 2 注意容易錯過的通路

在細樑上前進時的要領與在蜘蛛絲上前進時相同。當加百列的身體失去平衡時，就立刻按住綑綁鈕以免跌落。來到對岸後請先別往正前方移動，而是進入沿著牆壁通往地下的通道。這個通道無法切換視點，很容易錯過。調查通道盡頭小房間裡的遺體，便能夠取得光之魔力石（光の魔力石）。



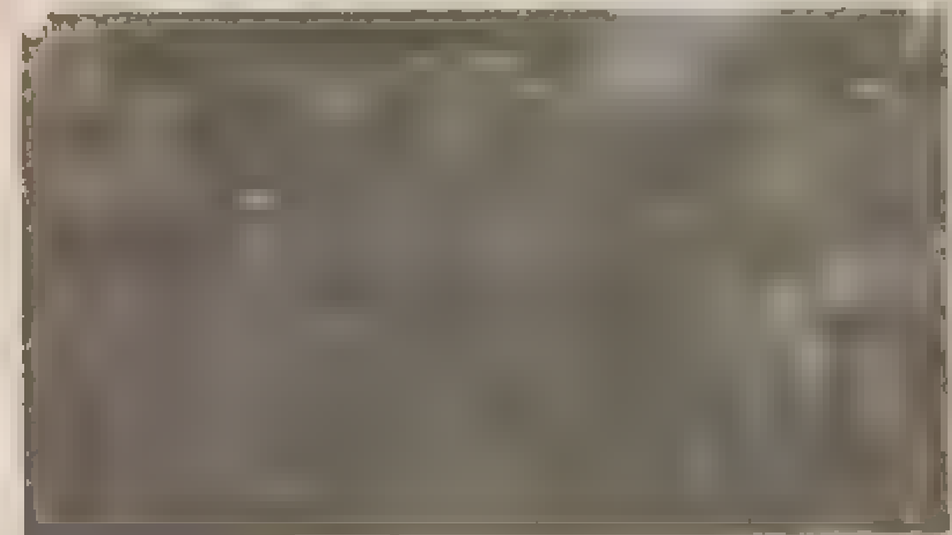
在這個視點下很難察覺，其實沿著右側牆壁有通往地下的通道。要是被前方的道路吸引注意力就會很容易錯過

### 3 以懸吊在皸裂上前進

從立足點邊緣以跳躍抓住皸裂，然後移動到以懸吊的方式向左移。移動至盡頭後往正下方落地，接著綑綁頭上的掛鉤，在攀爬壁面中往後方跳躍。



以懸吊移動中會發生一次使牆壁崩塌的震動，要是位於崩塌的場所就會跌落，故此時請別停下來。



攀爬壁面中按下攻擊鈕，就會踢牆壁往反方向彈去，請在靠近對岸時朝後方跳躍

### 4 防備敵人的襲擊

綑綁旋轉開關並輸入左操作桿後門就會開啟，但旋轉途中會出現狼人。此時請暫時放開旋轉開關，解決所有敵人後再迅速轉動旋轉開關。

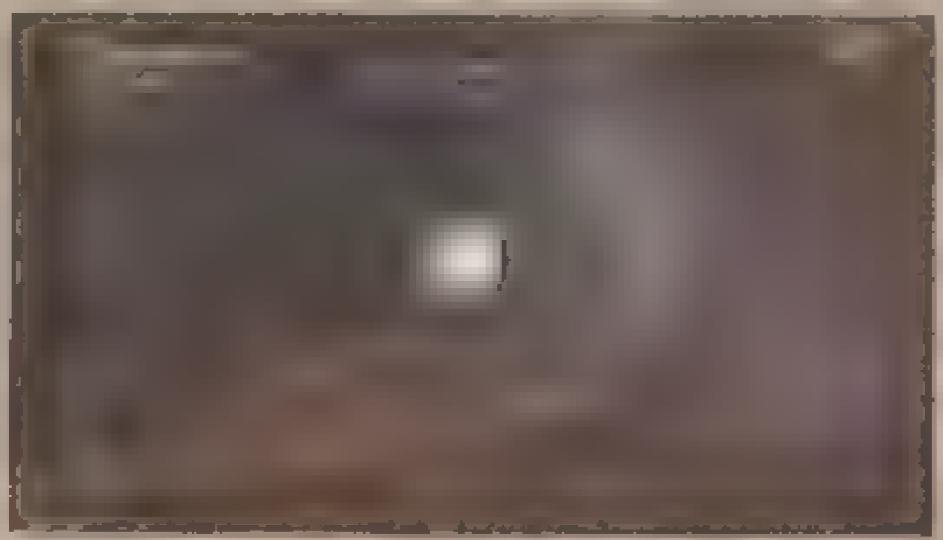


聽到叫聲後就會出現狼人。在使門完全開啟前狼人會不斷出現




## 5 以後再毀壞牆壁

在狹窄通道的角落有著可以補充短劍的袋子。因為在最後的戰鬥中會出現弱點是短劍的高階狼人，所以請別忘了將短劍補充個滿。另外這條通路裡有一處裡面藏有聖櫃、可毀壞的牆壁。不過必須使用「肩膀衝撞」才能毀壞牆壁，故請等到通過 3-2 並取得旋風鞋（サイクロン・ブーツ）後再回來吧。



[illegible]

## 6 解決所有敵人後操作開關

在這個區域裡會出現許多哥布林，其中有一個哥布林手上拿著可插進旋轉開關的棒子。打倒12個哥布林後還會出現高階狼人。解決所有敵人後將棒子插進旋轉開關旋轉一次便可過關。若能使用妖精，也可利用妖精阻撓哥布林的動作操作旋轉開關，如此一來就不會出現高階狼人了。



拿著棒子靠近旋轉開關，並在這個位置按下綑綁鈕插入棒子。要注意從另一個方向無法插進去



《第2章》




# 阿加特瀑布



通過有無數瀑布的溪谷。此處會有許多騎乘敵人前進的場面，請攻擊到敵人暈眩後停手並嘗試騎乘吧。在溪谷最深處會取得能發動影之魔力的道具。

### FLOW CHART

MAP A 操縱大蜘蛛吉倒大樹開路
▼
[illegible]
▼
MAP C 以尖釘鎖鏈毀壞石像頭部開路
▼
MAP C 操縱洞穴食人妖毀壞岩石開路
▼
MAP C 以尖釘鎖鏈毀壞關卡開路
▼
由 MAP D 往 MAP E 移動
▼
MAP E [illegible]
▼
MAP E 以尖釘鎖鏈毀壞閘門，並調查遺體取得「影の魔力石のメダリオン」※
▼
MAP E 操作魔力開關開門前往終點
▼ 往STAGE 2-5（→P138）

※…過關一次後就會被占取

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×0 ×2 ×0 | 影の魔力石のメダリオン |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| 影の短劍 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | | | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 高階狼人→P54 |
| 狼人→P48 |
| 大蜘蛛→P52 |
| 洞穴食人妖→P56 |
| 食人妖→P?5 |

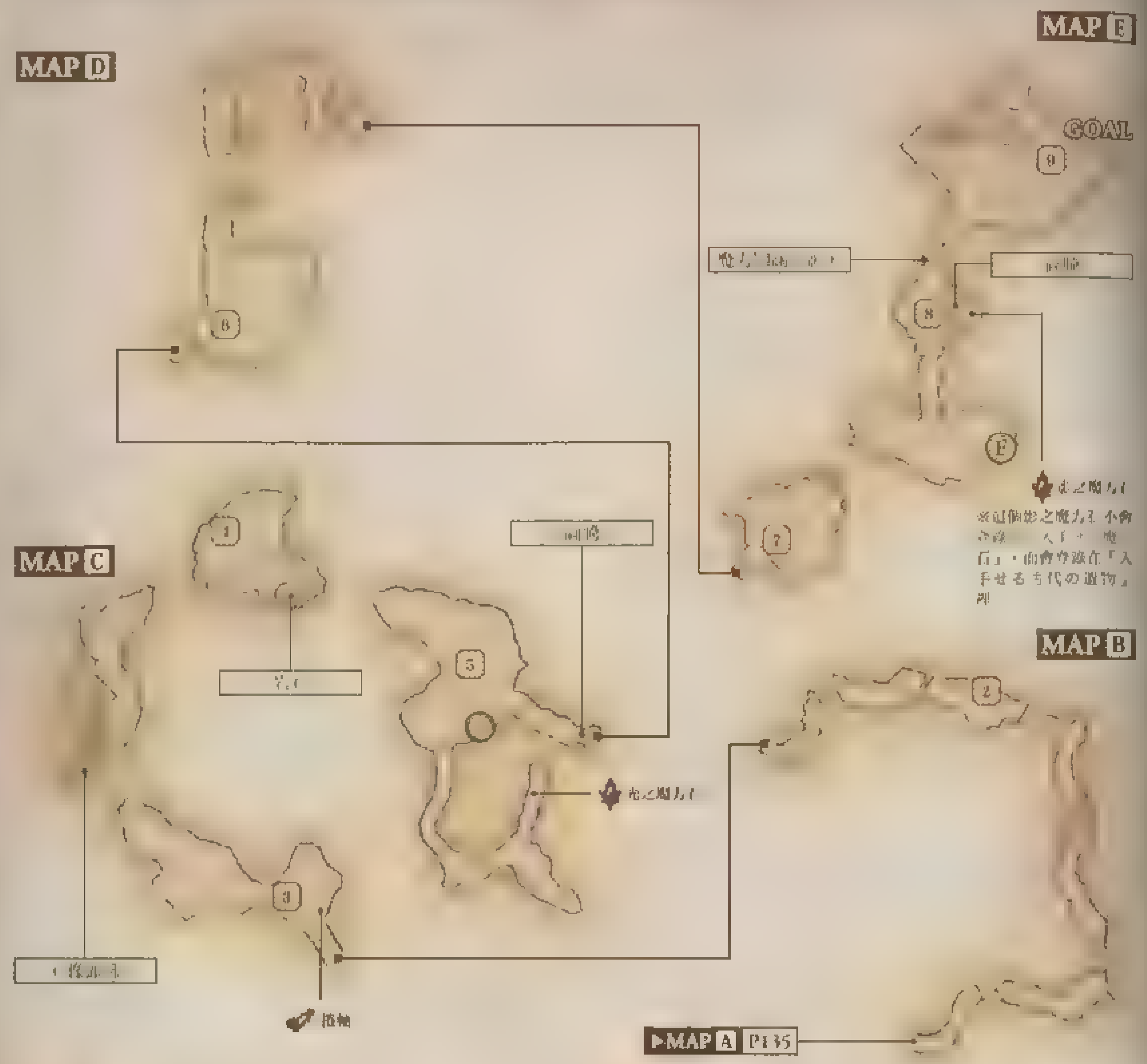



## 1 騎乘大蜘蛛吧

跳到圓形寬廣立足點後會出現大蜘蛛，攻擊牠直到暈眩後綑綁對方便可騎乘。在騎乘狀態下面對岸的大樹按下旋轉攻擊鈕，大蜘蛛就會以絲線拉住大樹，接著只要連按按鈕成功，大樹就會倒下並出現綑綁點而能前往對岸。第一次收拾這隻大蜘蛛後會掉落光之魔力石（光の魔力石），請務必取得後再前進。



騎乘大蜘蛛按下旋轉攻擊鈕就會吐絲。對大樹吐絲後就會發生連按按鈕




## 2 以攀爬壁面移動

綑綁樹枝跳過去後就會出現高階狼人，請利用短劍打倒牠，或是採取迴避後往深處的牆壁前進。以跳躍懸吊在牆壁上後綑綁牆壁上的掛鉤，接著攀爬壁面往左移動再跳躍。



懸吊時也可能受到攻擊，請盡快綑綁掛鉤繼續前進

## 3 在安全的狀況下綑綁石像

通過狹窄通道後會出現三個狼人與高階狼人。解決所有的敵人後，就綑綁牆壁上的石像頭部並成功連按按鈕吧。石像崩塌後就會變成立足點，接著請站在這個立足點，以綑綁牆上掛鉤的方式降下。



綑綁石像頭部後會發生連按按鈕，要是沒有打倒敵人就會被妨礙

## 4 以洞穴食人妖毀壞岩石

移動到立足點上方後，就會突然被洞穴食人妖抓住，以連按按鈕脫逃，接著攻擊洞穴食人妖直到其倒地後，騎乘上去攻擊並破壞擋路的岩石。然後收拾掉洞穴食人妖，綑綁樹枝上的綑綁點前往對岸吧。



騎乘洞穴食人妖後，攻擊巨大的岩石兩次便可粉碎

## 5 順道取得魔力石

跳到對岸後會出現兩條分歧通道。其中右側路線是死路，但因為有光之魔力石（光の魔力石），所以就順道過去看看吧。至於左側路線的關卡只要綑綁後輸入操作指令便可毀壞。

## 6 防備敵人的奇襲

移動到這個廣場後，就會出現兩個狼人與高階狼人，但也可以不理會牠們繼續前進。以懸吊來到對岸後，就綑綁掛鉤爬上懸崖吧。



在這個龜裂處懸吊並迅速移動，便可擺脫敵人的追擊

## 7 製造出代替橋的通路

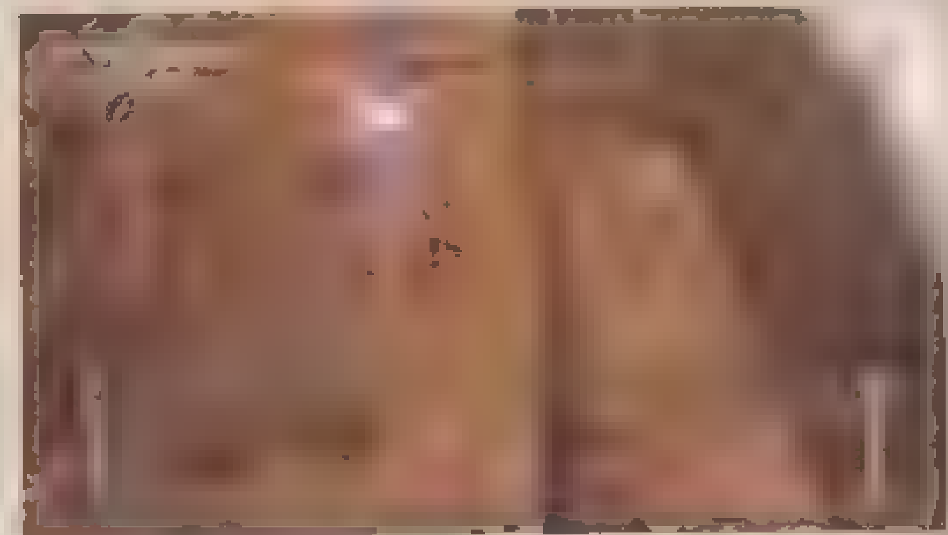
前進至橋的正前方後對岸就會出現大蜘蛛，牠會在靠近的同時毀壞橋。乍看之下已經無路可走了，但只要騎乘這隻大蜘蛛並在毀壞的橋樑前方吐絲，就能製造出前往對岸的通路。

## 8 以影之魔力操作開關

只要以影之魔力發動魔力開關就可以開門繼續前進。請毀壞關卡取得影之魔力石，並以前方的魔力之源補充魔力吧。另外，得到影之魔力後，就可以取得 2-1 的聖櫃了。

## 9 利用各種動作攀登

在到達終點前，必須反覆在牆壁的龜裂處懸吊移動，並在牆壁上的掛鉤發光時綑綁後以攀爬壁面爬上去。請參考圖片前往終點。



攀爬壁面中有許多橫向移動的場面，在移動至此的中間按下綑綁按鈕，便可綑綁位於側面的掛鉤



綑綁住頭上的掛鉤後就會呈現懸吊狀態，按下綑綁鈕便可綑綁深處的掛鉤往正面深處的牆壁移動



以攀爬壁面爬到這裡後，就剩下按下綑綁鈕了。綑綁位於後方的掛鉤便可過關

Agharta

《第2章》

# 阿加特遺跡



STAGE 2-5

探索構造複雜的古人遺跡。因為有許多魔力石藏在很容易遺漏的場所，所以請仔細地調探索。從這個關卡起就有機會開始騎乘座狼。

## FLOW CHART

MAP A 操縱座狼以跳躍通過橋a、橋b

▼

MAP B 操縱洞穴食人妖毀壞門開路

▼

MAP C 操縱座狼以跳躍通過橋、橋、橋

▼

MAP D 操縱座狼攀爬於發前往終點

▼

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×0 ×2 | — |

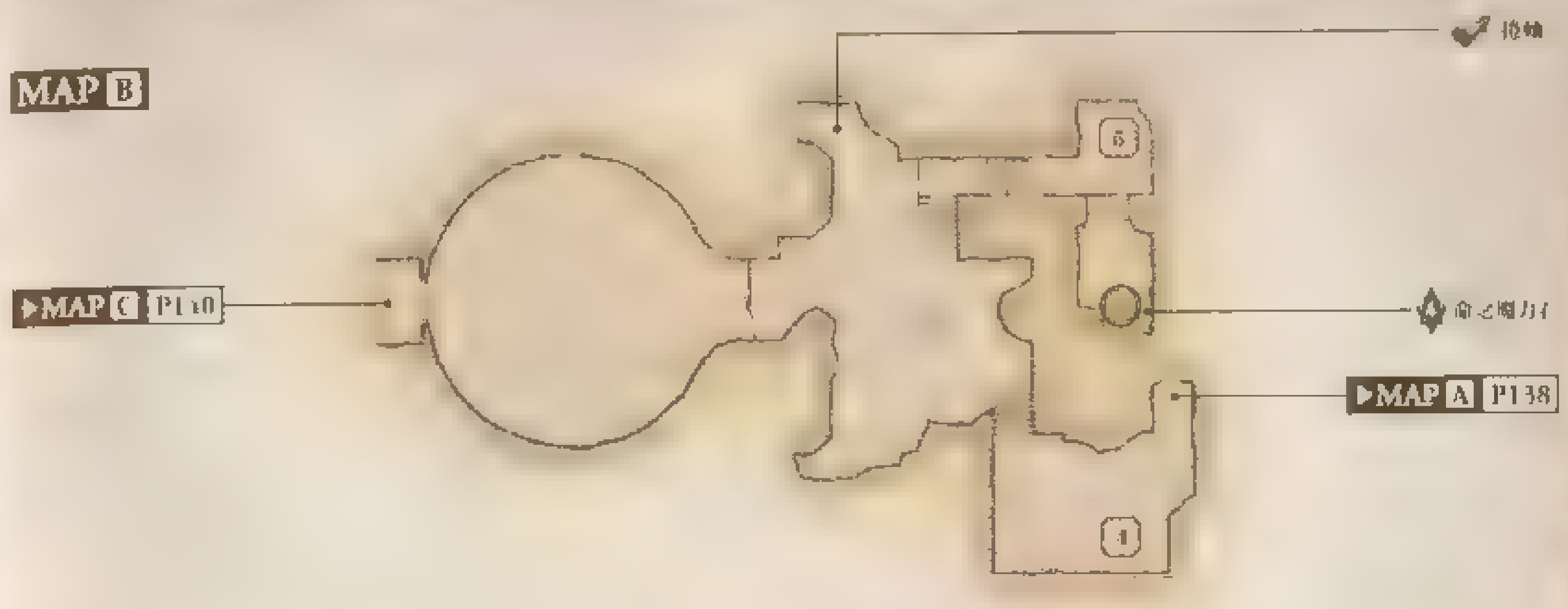
| 武器等級上升 |
|---|
| 銀短劍＋5（必須擁有闇のガントレット） |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| 15 | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 狼人→P48 |
| 洞穴食人妖→P56 |
| 食人妖→P55 |
| 座狼→P49 |
| — |

MAP A




### 1 先取得影之魔力石

雖然遺跡內部很複雜，但首先請來到地圖中央附近調查遺體取得影之魔力石(影の魔力石)。若想繼續前進，就必須前往地圖右下方的廣場，設法使座狼陷入暈眩後騎乘。

### 2 以座狼衝刺跳躍

調查橋ⓐ後，崖下就會出現座狼。只要使這頭座狼陷入暈眩就可以騎乘牠，接著助跑後在橋上跳躍便可來到對岸。就這樣跳過位於深處的橋ⓑ後，就收拾座狼並越過牆壁往 MAP B 前進吧。



往想奔跑的方向迅速輸入左操作桿兩次助跑之後再跳躍

### 3 石像後方有聖櫃

發光的巨大石像後方有聖櫃。因為必須將 2-9 過關取得黑暗護手（闇のガントレット）後，才有辦法移動這尊石像，所以請在通過 2-9 後再重新挑戰，並以蓄力至全滿的「波動一擊」推動石像吧。

### 4 騎乘洞穴食人妖

此處出現會率領一群食人妖的洞穴食人妖。請設法減少洞穴食人妖的生命力使牠陷入暈眩，接著再騎乘。若想毀壞前方廣場的鐵柵欄門，就必須仰賴洞穴食人妖的力量。



別理會狼人，直接攻擊鐵柵欄門開路

### 5 別忘了凹槽的魔力石

在通路兩側位置較低的某凹槽裡，有可取得命之魔力石(命の魔力石)的遺體與生命之泉。要注意若不切換視點，就會很容易錯過。騎乘洞穴食人妖的過程中無法進入該凹槽。



這下面有凹槽，但即使距離這麼近也無法切換視點。請確實探索別遺漏了




## 6 以座狼連續跳躍

第二橋之後，岸上就會出現座狼。使這頭座狼陷入衰弱並騎乘牠後，就能用衝刺跳躍從橋上跳往對岸。接著請維持在騎乘座狼的狀態下，以衝刺跳躍越過剩下的橋，然後在崖頂的藤蔓附近按下跳躍鈕，便可在騎乘座狼的狀態下攀爬懸崖。進入建築物後請收拾座狼並從邊緣懸吊，然後利用綑綁點即可通過。



只有在騎乘座狼時才能利用爪子攀爬牆壁。若已將收拾座狼，就請回到先前的通路重新騎乘座狼

## 7 注意別忘了取得魔力石

在通路兩側的草叢裡有遺體，調查後便可取得影之魔力石（影の魔力石）。不過若想取得這項道具，就必須先收拾座狼一次。若想回到廣場重新騎乘座狼，就必須在橋之兩側的立足點先落下後，再綑綁樑柱來到對岸。



綑綁位於橋之側面的綑綁點，再以攀爬壁面來到立足點



綑綁樑柱後就會自動來到對岸。位於著地點的袋子可用來補充短劍

Dark Dungeon

《第2章》

# 黑暗迷宮

2-6

通過建造在遺跡深處的水路潛入黑暗洞穴。這個關卡可分為利用懸吊與攀爬壁面移動的水路階段，以及一邊打倒敵人一邊解謎的洞窟階段。



### FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動
▼
MAP B 調查遺體取得橋の石のルーン
▼
MAP B 對鑰匙孔使用橋の石のルーンa 開路
▼
MAP B 擊破大蜘蛛以打開門開路
▼
MAP D 調查遺體取得橋の石のルーンb
▼
MAP B 對鑰匙孔使用橋の石のルーンb 開路
▼
MAP C 在最頂端廣場打倒詭蜥林 ×10
▼
往STAGE 2-7（→P144）

### STAGE DATA

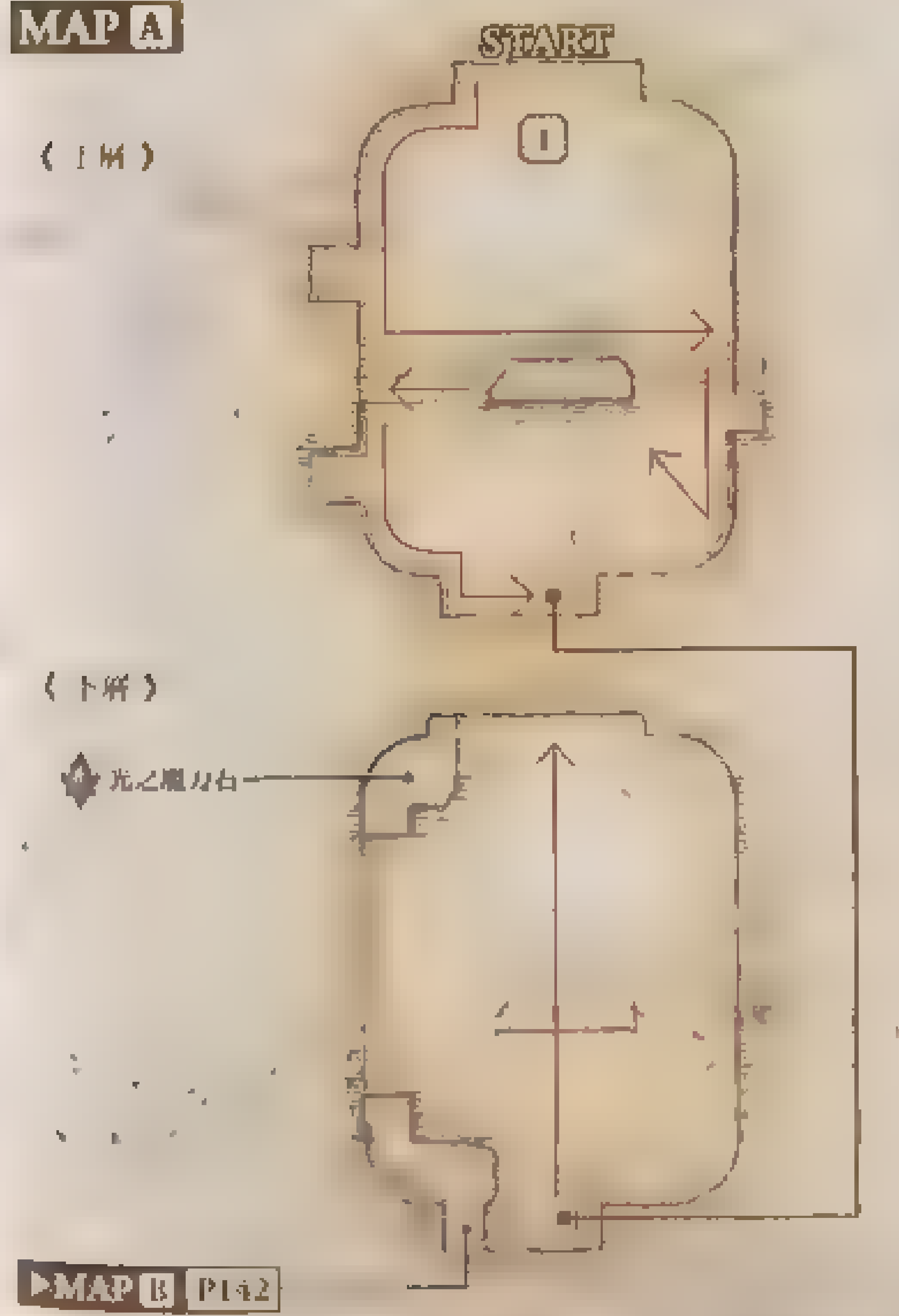
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×1 ×2 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 詭蜥林→P57 |
| 大蜘蛛→P52 |

MAP A




## 1 尋找可綑綁的場所前進

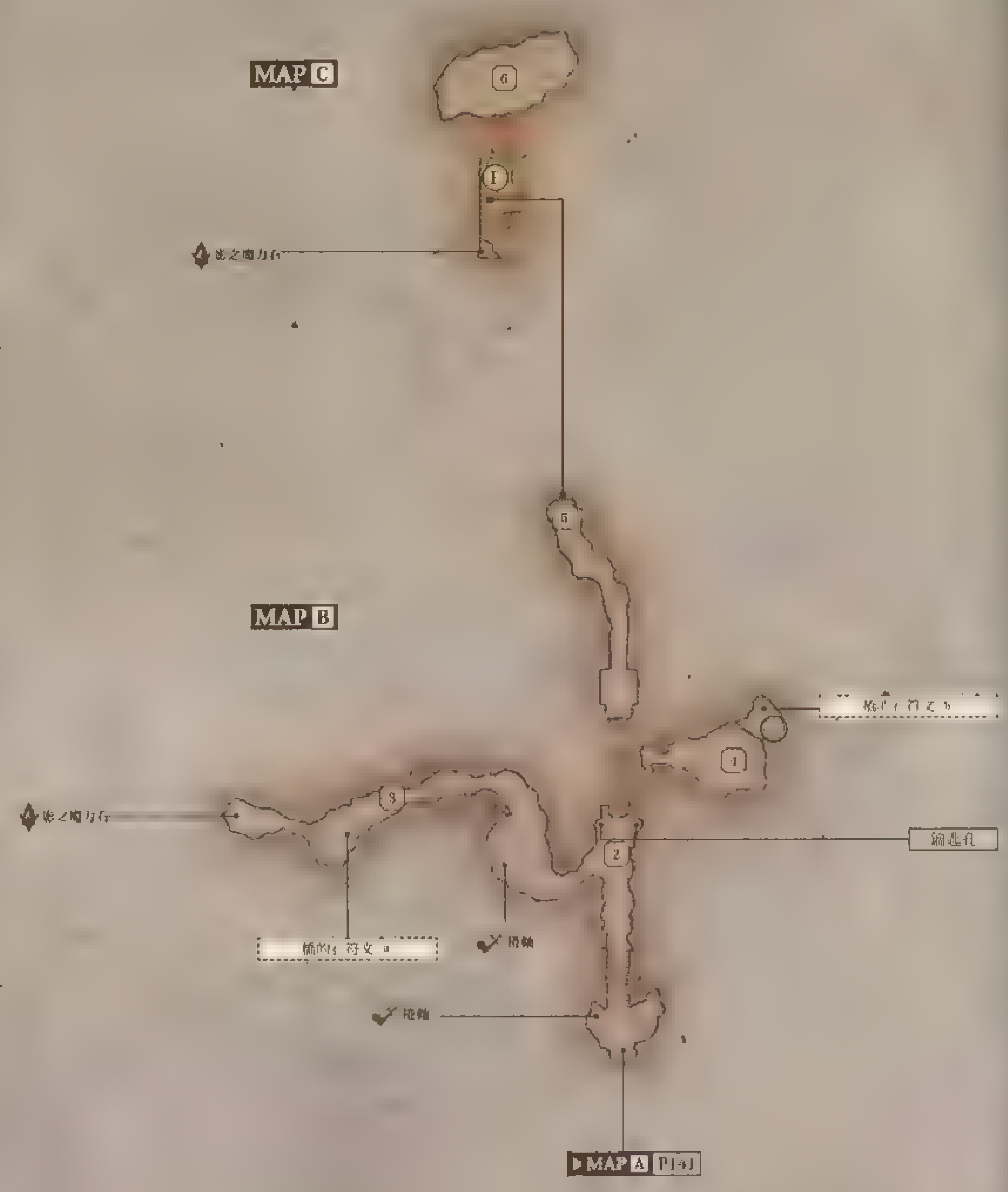
因為是從攀爬壁面的狀態開始，所以首先請往右移動，並利用跳躍懸吊在破裂的牆壁，接著利用懸吊與綑綁掛鉤的方式移動。此時的前進場所很難理解，請參考標示在地圖上的路線。



若想從這裡跳到立足點，就必須以攻擊鉤踢牆壁後跳躍。



從這裡落下後洞穴就在眼前，但若想取得光之魔力石，就踢牆壁朝後方跳躍吧。




## 2 必須有橋的石符文

若想從這裡前進，就必須對兩個鑰匙孔使用橋的石符文（橋の石のルーン）。使用一個符文後，立足點就會移動而能進入位於地圖右側的小房間，使用兩個符文後，立足點就會轉換成可移動到對岸的狀態。

## 3 別錯過牆壁上的洞穴

進入通路後詭姆林就會出現。若以綑綁攻擊逐一解決，便可在不受到反擊的狀態下打倒牠們。調查遺體取得橋的石符文（橋の石のルーン）後還會再出現詭姆林，就以綑綁攻擊應付吧。在通路深處某個很難發現的場所有調查遺體後便可取得影之魔力石（影の魔力石）的凹槽。



前進至盡頭後移動視點的角度，便可發現很難察覺的洞穴

## 4 以蜘蛛絲毀壞門

調查門後，加百列頭上就會掉下一隻大蜘蛛。使這隻大蜘蛛陷入暈眩並騎乘後，對門吐絲並成功輸入按鈕，就可以毀壞門的一部分而能夠通過。在與大蜘蛛戰鬥時，會每隔一段時間出現三個詭姆林，請反復使用綑綁攻擊迅速解決牠們。通過門之後可以取得橋的石符文（橋の石のルーン），也可用生命之泉回復生命力，但離開小房間後就會出現一群詭姆林，請立刻以綑綁攻擊迎擊。



與大蜘蛛交戰時詭姆林會突然出現，此時請將目標轉換成詭姆林

## 5 注意別錯過影之魔力石

到達盡頭後懸吊於牆壁的皺裂處，然後綑綁頭上的掛鉤攀爬上去，接著維持在懸吊狀態往左繞。雖然往後方跳躍就可以繼續前進，不過若想取得影之魔力石（影の魔力石）就往左跳躍。



從這裡往左跳躍並朝正下方落下後，便可著地在有遺體的立足點。若想繼續前進就朝後方跳躍



在後方牆壁懸吊後，就綑綁頭上的掛鉤，以攀爬壁面的方式爬上懸崖。來到這裡就無法回頭了

## 6 撐過詭姆林的襲擊

到達盡頭的廣場後，就會從頭上出現一群詭姆林。只要打倒10個以上的詭姆林，就會進入動畫並告一段落。雖然詭姆林的數量很多，但只要反復使用綑綁攻擊，便可安全擊退。

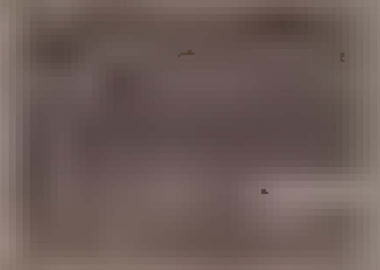


反復使用綑綁攻擊很安全但頗花時間。若嫌麻煩就發動影之魔力，然後連續使用爆裂短劍，在短時間內殲滅牠們吧。

《第2章》

# 聖域入口

2-7



**這個關卡可分為在探索遺跡內部完成黑暗水晶的階段，以及利用黑暗水晶開路前往終點的階段。請活用地圖，設法找出黑暗水晶的碎片。**

## FLOW CHART

- MAP A 取得闇のクリスタルの欠片
- ▼
- MAP B 取得闇のクリスタルの欠片
- ▼
- MAP C 取得闇のクリスタルの欠片
- ▼
- MAP B 取得闇のクリスタルの欠片
- ▼
- MAP D 擊倒洞穴食人妖打開障礙物開路
- ▼
- MAP A 調查鏡像使用闇のクリスタル開路
- ▼
- MAP A 調查鏡像取得闇のクリスタル
- ▼
- MAP D 調查鏡像使用闇のクリスタル，旋轉三處鏡像使光反射至門後前往終點
- ▼ 往STAGE 2-8（→P146）

## STAGE DATA

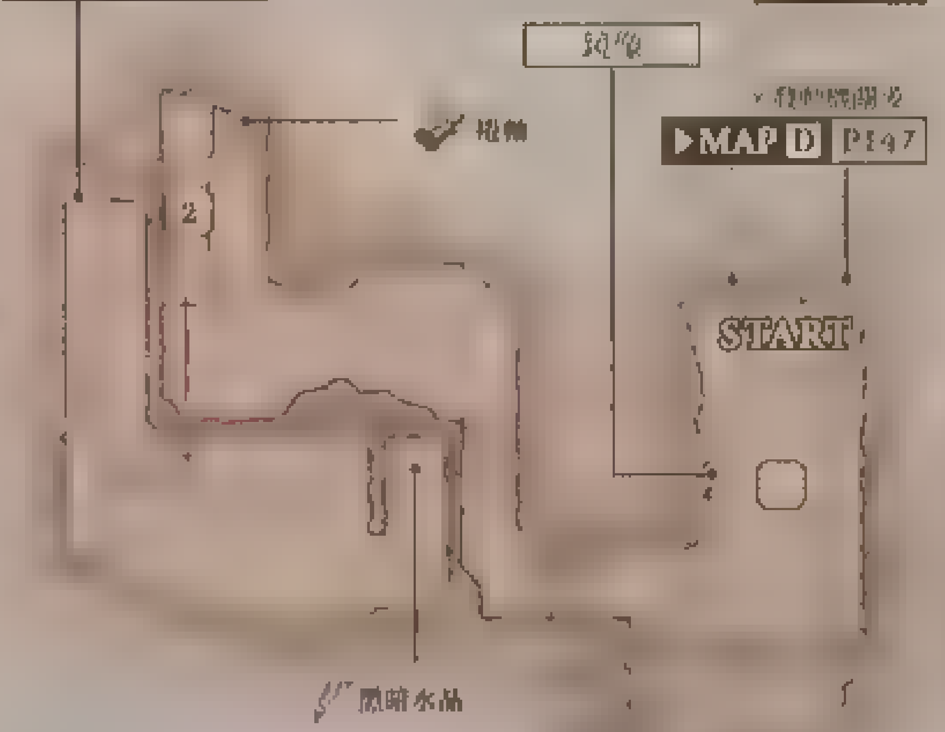
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×0 ×1 ×1 | 闇のクリスタル |

| 武器等級上升 |
|---|
| 銀短劍＋5（必須擁有杭） |

| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
|---|---|---|---|
| 16 | — | — | 1 |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 高階狼人→P54 |
| 狼人→P48 |
| 洞穴食人妖→P56 |
| — |
| — |

MAP A

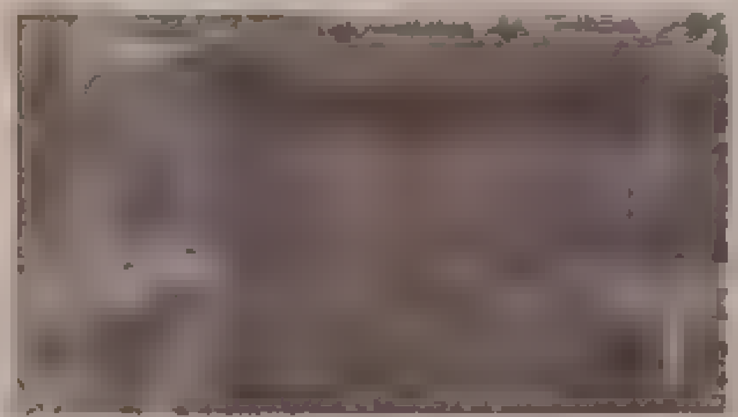



## ① 收集黑暗水晶

首先請探索複雜的遺跡內部並收集黑暗水晶的碎片（闇のクリスタルの欠片）。完成黑暗水晶（闇のクリスタル）後，就回到位於開始地點的鏡像。碎片總共有四個，請在前進時仔細搜索以免遺漏。

## ② 跳躍中綑綁瓦礫

來到這個通道後會發現已經崩塌，無法從通道綑綁瓦礫上的綑綁點，請在跳躍中綑綁瓦礫移動到對岸。著地後從畫面上靠近螢幕這一側取得黑暗水晶碎片（闇のクリスタルの欠片），並從通道盡頭綑綁瓦礫往 MAP B 前進。

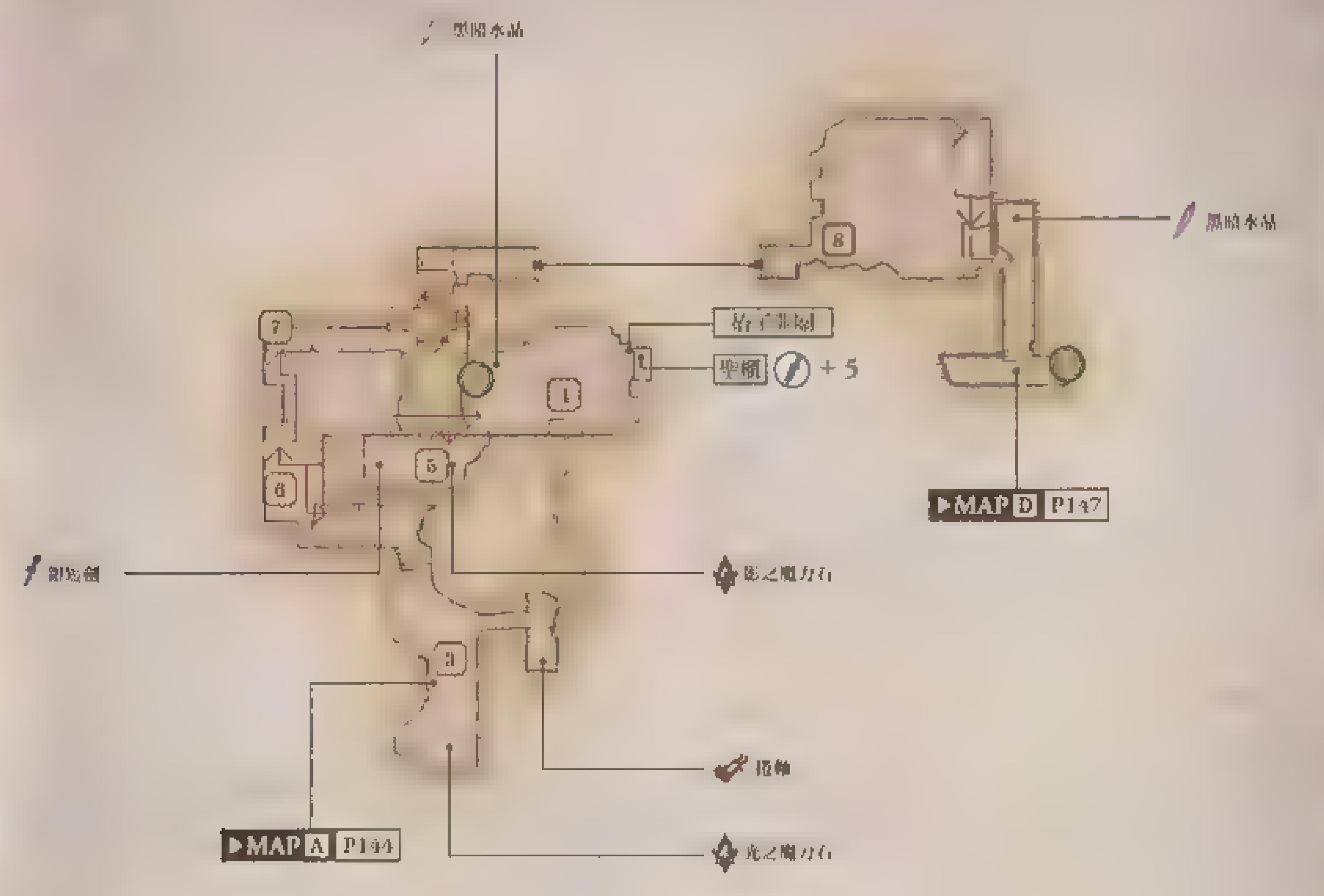


在跳躍中持續按住綑綁鈕，就可以綑綁瓦礫跳到對岸



畫面上靠近螢幕這一側的死角有黑暗水晶碎片，請務必取得再前進

MAP B　MAP C




## ③ 取得捲軸後往右側路線

從這裡開始會分成兩條路線，分別是正前方與右側。雖然無論哪一條路線都會通往相同的地方，但比較推薦可以從遺體身上取得捲軸（卷物）的右側路線。另外畫面上靠近螢幕處的死角有可以取得光之魔力石（光の魔力石）的遺體，別忘了調查後再前往右側路線。

右側路線只有綑綁柱而不會出現敵人。要是加百列的身體失去平衡，就趕快按住綑綁鈕防止掉落並前往對岸吧。



往畫面上靠近螢幕的這一側移動就會發現遺體。除了黑暗水晶之外，也別忘了取得魔力石

## ④ 取得第二個碎片

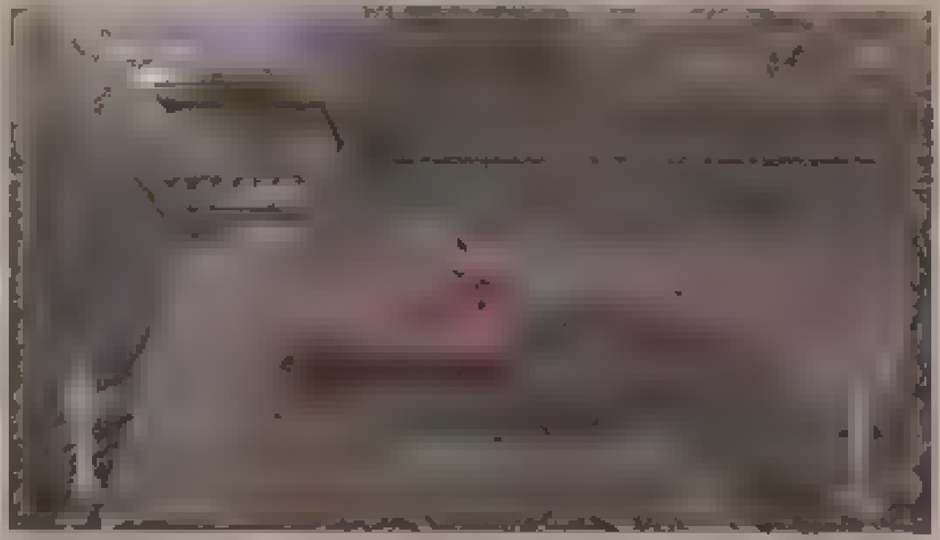
從通過樑柱的場所跳下廣場，就會出現四隻狼人。打倒牠們後如果生命力有減少，就去附近的生命之泉恢復。在這個廣場可以取得第二個黑暗水晶碎片（闇のクリスタルの欠片）。另外雖然鐵柵欄門的另一側有聖櫃，但在 5-2 強化十字握柄鎖鍊鞭之前，將無法操作開門所需的椅子開關。



請記住放在這個廣場角落的聖櫃，等可以操作椅子開關後再回來吧

## 5 攀爬牆壁前往小房間

地面上的大洞無法以跳躍通過，故請從牆壁的破裂處懸吊採取橫向前進。若在懸吊狀態下攀爬牆壁進入小房間便能取得影之魔力石（影の魔力石），此外也能補充短劍。


若想去小房間取得影之魔力石，就從這個位置往正上方攀爬吧。若想通過洞穴就往橫向跳躍。

## 6 綑綁後方的掛鉤

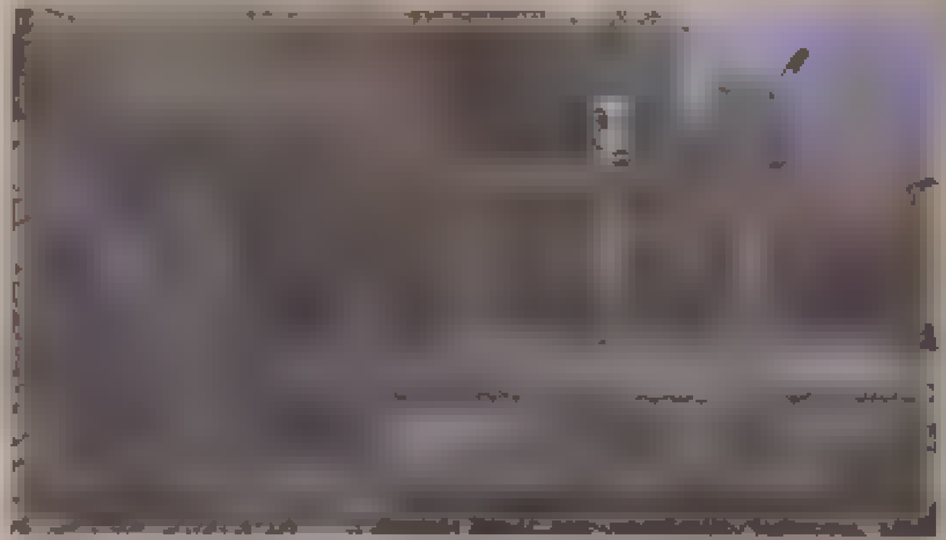
為了前往MAP C，必須從牆壁的破裂處懸吊，然後綑綁位於頭上的掛鉤。以攀爬牆面的方式爬上去後，用攻擊鈕踢牆壁再按下綑綁鈕，便能夠綑綁後方牆壁上的掛鉤。


在這個狀態下踢牆壁並按下綑綁鈕，就可以前往背後的牆壁。若想回到右邊深處的通道，就沿著破裂懸吊往右前進。


綑綁住後方牆壁的掛鉤後，朝右方移動再跳躍就可以懸吊在牆壁的破裂上。接著就這樣繞向右邊。

## 7 在地板崩塌前前進

若站在飄著塵埃的通道上，經過一段時間後就會開始崩塌，但只要持續移動就不會被崩塌波及。之後請跳到對岸的立足點，然後以跳躍懸吊在牆壁的破裂處繼續前進。


這段通道共有兩個會崩塌的地方，故前進時不要停下來。定期有塵埃飄往地板下方的位置就是會崩塌的地方。

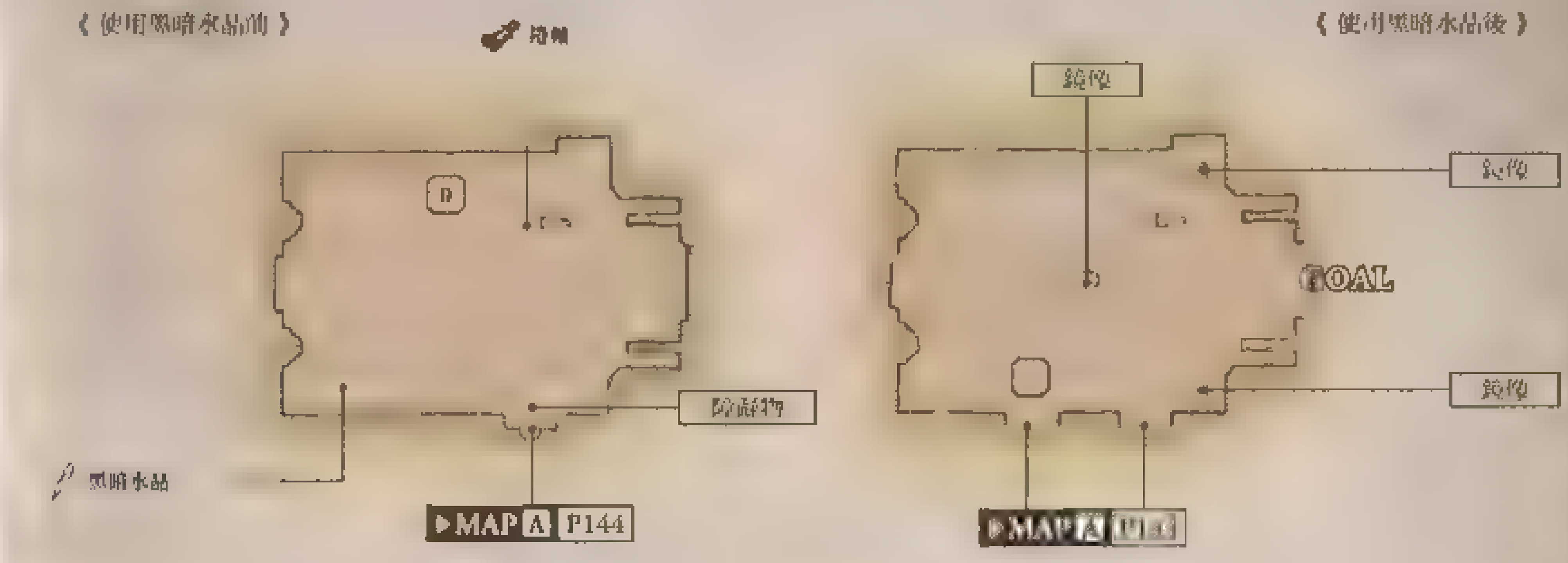

從這裡以懸吊中的跳躍移動至後方牆壁，接著往右跳躍就可以到達對岸的通路。

## 8 可以避免與強敵戰鬥

這裡會出現一頭高階狼人，但只要迅速來到上方通道就可以避開戰鬥。以跳躍越過通路上的洞穴，然後攀爬盡頭的牆壁，便可取得第三個黑暗水晶碎片（闇のクリスタルの欠片）。


正面交鋒將免不了一場苦戰，故此時最好還是別理牠們避開戰鬥。前進到上面的通路後，敵人就無法攻擊加百列了。

MAP D




## 9 操縱洞穴食人妖

在這個廣場可以取得第四個黑暗水晶碎片（闇のクリスタルの欠片）。在有障礙物擋住去路的地方找不到繼續前進的路，但只要調查障礙物就會出現洞穴食人妖。設法使牠陷入暈眩後騎乘上去，毀壞障礙物回到MAP A。接著只要將完成的黑暗水晶塞入MAP A的鏡像裡，鏡像就會發光而開門。


操縱洞穴食人妖毀壞障礙物後，就會出現回到開始地點廣場的通路，接著就將黑暗水晶塞入鏡像吧。


鏡像發光後門會開啟，接著克蘿蒂亞一行人也會往裡面移動。請別忘了調查鏡像取回黑暗水晶。

## 10 解開鏡像謎題

通過開啟的門回到MAP D後，就會出現三個鏡像。因為將黑暗水晶塞入地圖右上方的鏡像後就會發出光芒，所以請綑綁鏡像使它旋轉180度角，讓光照射在另一個鏡像上。接著將被光照到的鏡像以順時針方向旋轉90度角，就可以讓光照射在最後一個鏡像上。然後旋轉最後被光照射的鏡像，通往終點的門就會開啟。


只有這個鏡像能塞入黑暗水晶。請在按住綑綁按鈕的狀態下操作左操作桿，將鏡像轉到正確的方位。


像這樣旋轉鏡像使光芒反射到門上。門開啟後黑暗水晶也會失效，即使調查鏡像也無法取回。

《第2章》

# 泰坦聖域

**2-8**



在此會與繼寒冰泰坦之後的第二個巨人巨岩泰坦戰鬥。一般攻擊無法對它造成傷害，請利用綑綁鏈與懸吊抓住巨岩泰坦，將對方身上的四個符文全部毀壞吧。

### FLOW CHART

MAP A 毀壞位於巨岩泰坦手、胸部、背部、頭部的四個符文以打倒它

▼ 往STAGE 2-9（→P140）

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×0 ×1 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得數 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| BOSS 巨岩泰坦→P76 |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 戰鬥前取得影之魔力石

動畫結束後，就會以巨岩泰坦（ストーン・タイタン）站在遠處的狀況下開戰。除非它的身體失去平衡，否則即使靠近也無法綑綁，故基本上應該要維持在非常地點附近。在地圖左側深處有調查後可以取得影之魔力石（影の魔力石）的遺體。閃開巨岩泰坦的落石並沿著牆壁移動，調查遺體後就要逃離至落石無法波及的距離。



雖然地圖很大，但遺體就在牆壁旁，很容易找到。行動時請避免被泰坦的落石攻擊。



《第2章》

# 黑騎士

**2-9**



在這個關卡裡會與黑騎士魔像單挑，只要打倒它便可過關。地圖上完全沒有遺體或生命之泉，與黑騎士魔像戰鬥時請集中精神。

### FLOW CHART

MAP A 打倒黑騎士

▼ 往STAGE 3-1（→P152）

### STAGE DATA

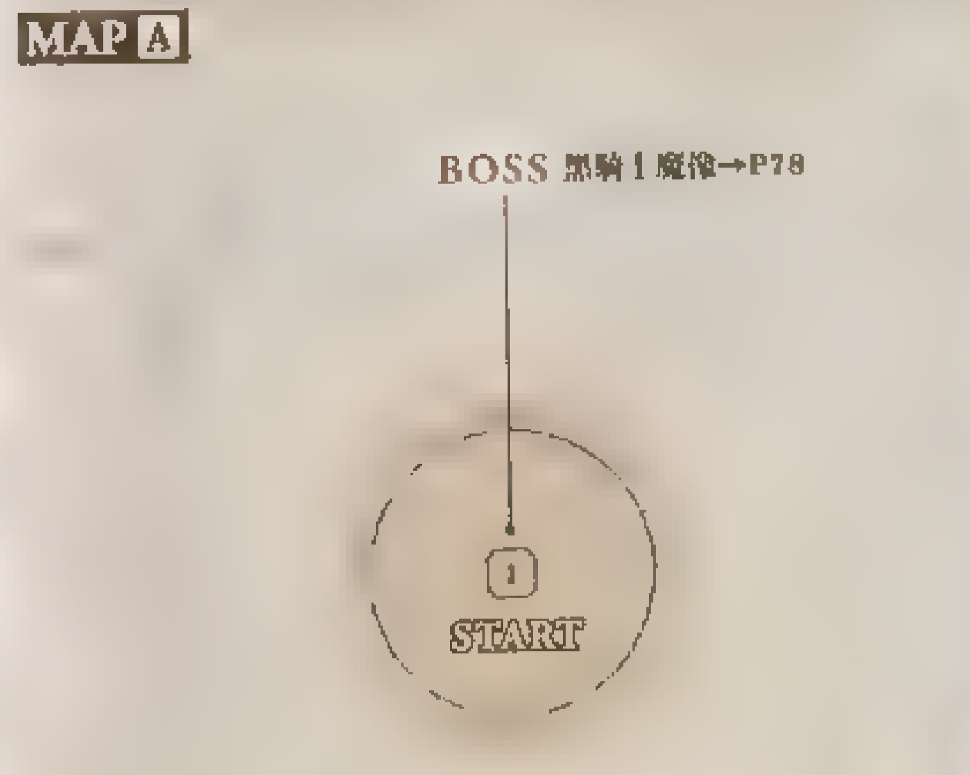
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×0 ×0 | 闇のガントレット |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得數 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| BOSS 黑騎士魔像→P78 |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 與黑騎士魔像交戰

會在小小的圓形立足點上與黑騎士魔像（黑騎士・ゴーレム）戰鬥。因為立足點相當狹窄，應戰中請確實迴避黑騎士的攻擊。若順利打倒黑騎士，就可以在過關後取得黑暗護手（闇のガントレット）這項古代遺物。這麼一來就可以推動 2-5 的石像，也能取得裝有短劍的聖櫃，故在前往第3章之前，請先到之前的關卡走一趟。



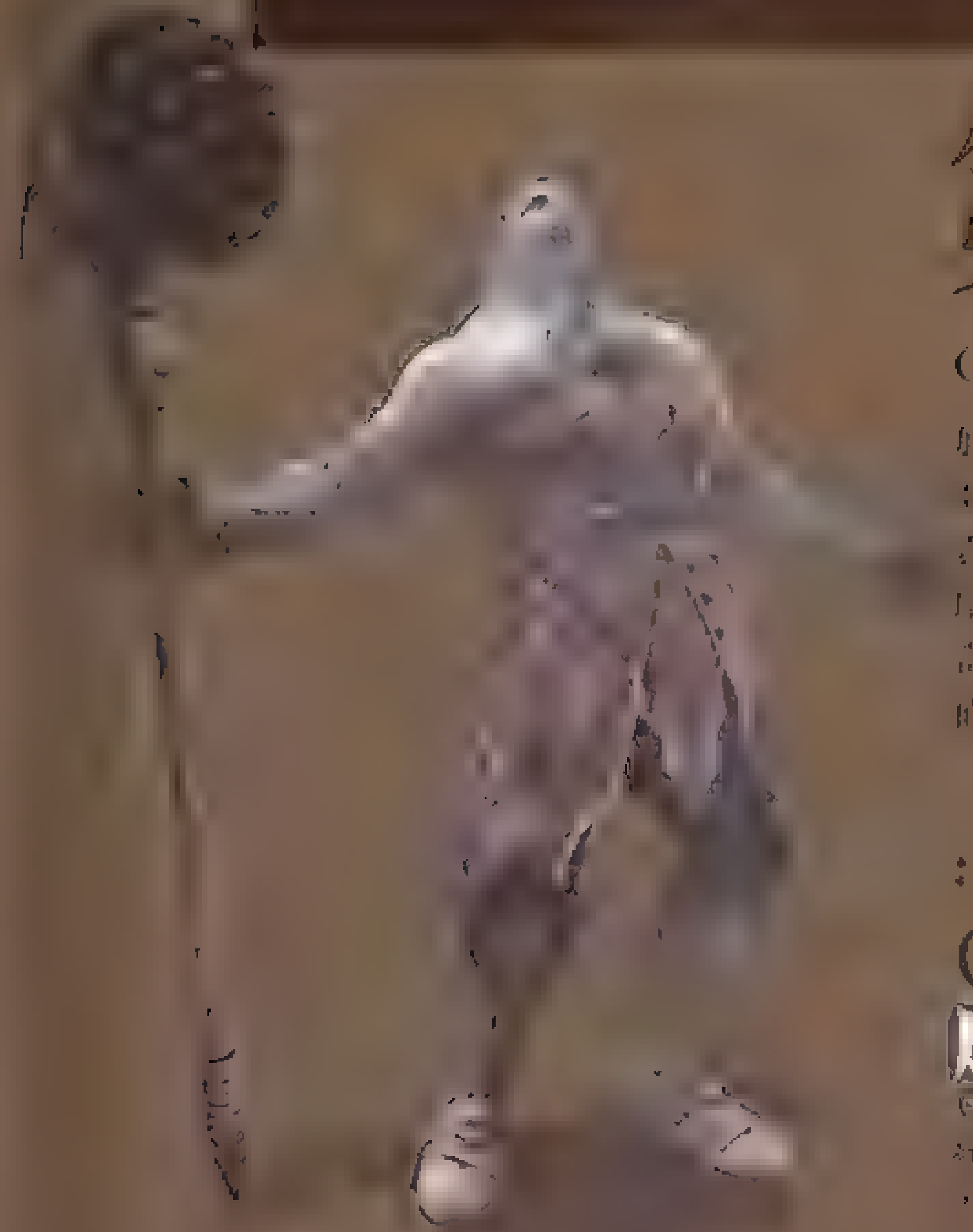
立足點很狹窄，所以很難以保持距離的方式閃躲攻擊。請配合黑騎士魔像的攻擊時機以迴避閃躲。



# 第3章

CHAPTER THREE

[illegible]決定[illegible]……[illegible]的是我下了殺死她的[illegible]？或是另有[illegible]相？還有為什[illegible]在[illegible]仇人的[illegible]上？[illegible]心中充滿疑惑時，他也踏進了狼人族之國的[illegible]。



KEY CHARACTER

## Cornell
**康奈爾** コーネル

[illegible]

「你應該馬上就會去打倒邪惡的敵人了吧
要從暗影王者的手中解放世界
這項長久以來的夢幻計畫將得以實現」

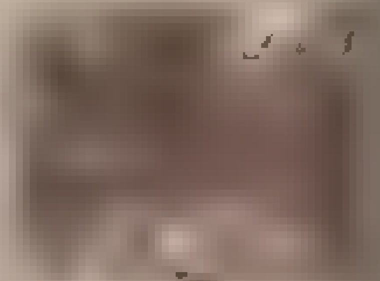



STAGE LIST

3-1 3つの塔 → P152
3-2 [illegible]「サイクロン[illegible]」後[illegible]
3-2 ライカン・ロード → P157

3-1

# 三塔



為了抓到三隻妖精而必須探索三座崩塌的塔。塔的構造相當複雜，很難掌握可前往的場所。請利用地圖掌握現在地點，前進的同時也別忘了取得魔力石。

## FLOW CHART

MAP A 以「波動一擊」將石柱推到最後方
▼
MAP A 以發動影之魔力後的「波動一擊」，推動石柱毀壞牆壁
▼
由 MAP B 往 MAP C 移動
▼
MAP C 打倒狼人×25取得「妖精の器」
▼
MAP C 操作旋轉開關，開門
▼
MAP C 在右塔深處攀爬後往 MAP D
▼
MAP D 操作旋轉開關，開門
▼
MAP D [illegible] MAP E [illegible] MAP D
▼
MAP D 操作魔力開關後，大石像條狗移動後前往對岸
▼
MAP D 以地上的棒子操作旋轉開關，開門
▼
MAP E 從旋轉開關，拔起棒子，操作旋轉開關，開門
▼
MAP D 從②往 MAP E 移動，抓住妖精後回到 MAP D
▼
MAP D [illegible] MAP E [illegible] MAP C
▼
MAP C 打倒操作旋轉開關，後出現的高階狼人×3
▼
MAP C 以突刺攻擊毀壞瓦礫開路前往終點
▼ 往STAGE 3-2（→P167）

## STAGE DATA

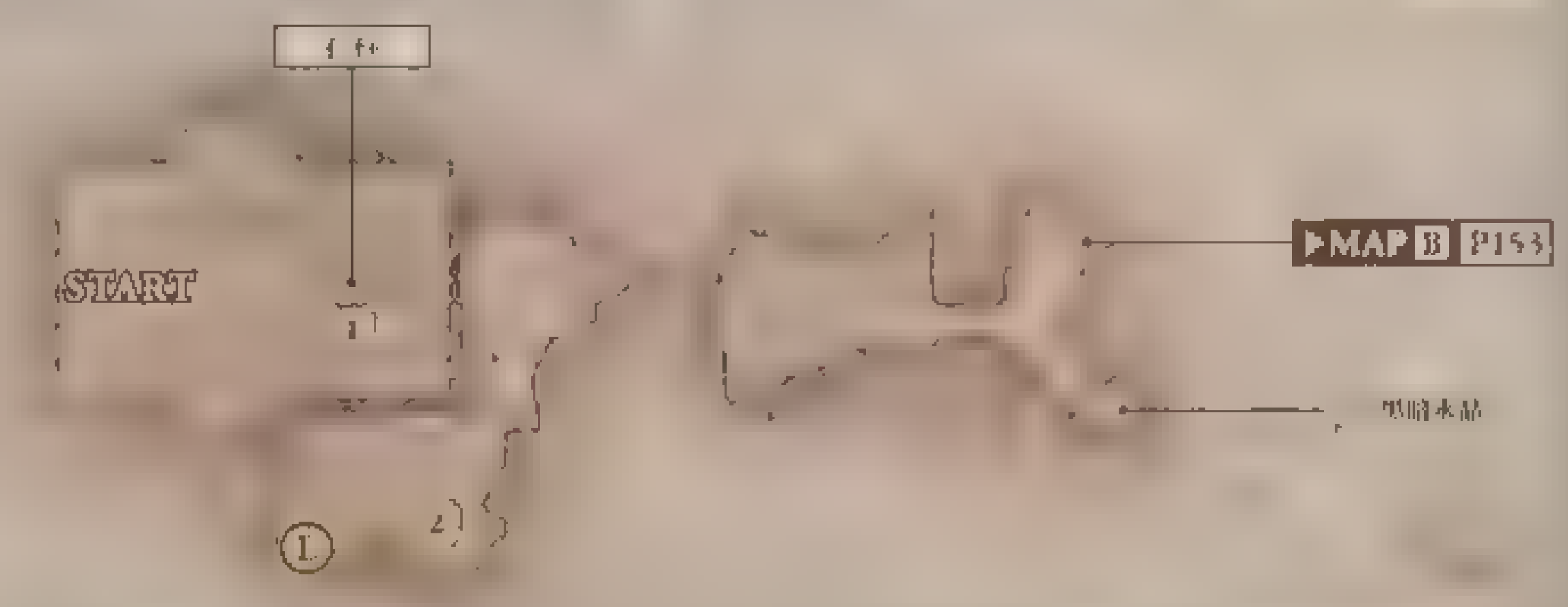
| 取得魔力石 | 取得古代道物 |
|---|---|
| ×1 ×1 ×3 | 妖精 |

| 武器等級上升 |
|---|
| 妖精＋2（必須擁有サイクロン・ブーツ） |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 炎の紋章 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | 1 | — | FULL |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 高階狼人→P54 |
| 狼人→P48 |
| 座狼→P40 |
| |
| |

MAP A




MAP B




## 1 黑暗護手發揮作用

關卡開始後以蓄力的「波動一擊」將眼前的石柱推往左方，就會因為石柱撞上牆壁時的衝擊，導致牆壁的一部分崩塌。

將石柱推到牆壁方後，接著在發動影之魔力的狀態下使用「波動一擊」，石柱就會撞破牆壁。將石柱推到邊緣後綑綁石柱的掛鉤，就能用跳躍前往對岸。若已經沒有剩餘的影之魔力，就在推動第一個石柱時暫時遠離崩塌的場所。



以「波動一擊」讓石柱撞上牆壁，衝擊會使牆壁右端略為崩毀，接著再以跳躍懸吊在牆壁上的方式通過

## 2 恢復魔力後再回來

通過牆壁來到外面後，往右方前進便可發現魔力之源，請擊退附近的狼人後恢復魔力。若想回到開始地點，就請找牆壁上有皲裂的場所後攀爬即可。



攀爬魔力之源附近的這座牆壁就會回到開始地點。請發動影之魔力，以「波動一擊」推動石柱

## 3 以跳躍通過山谷

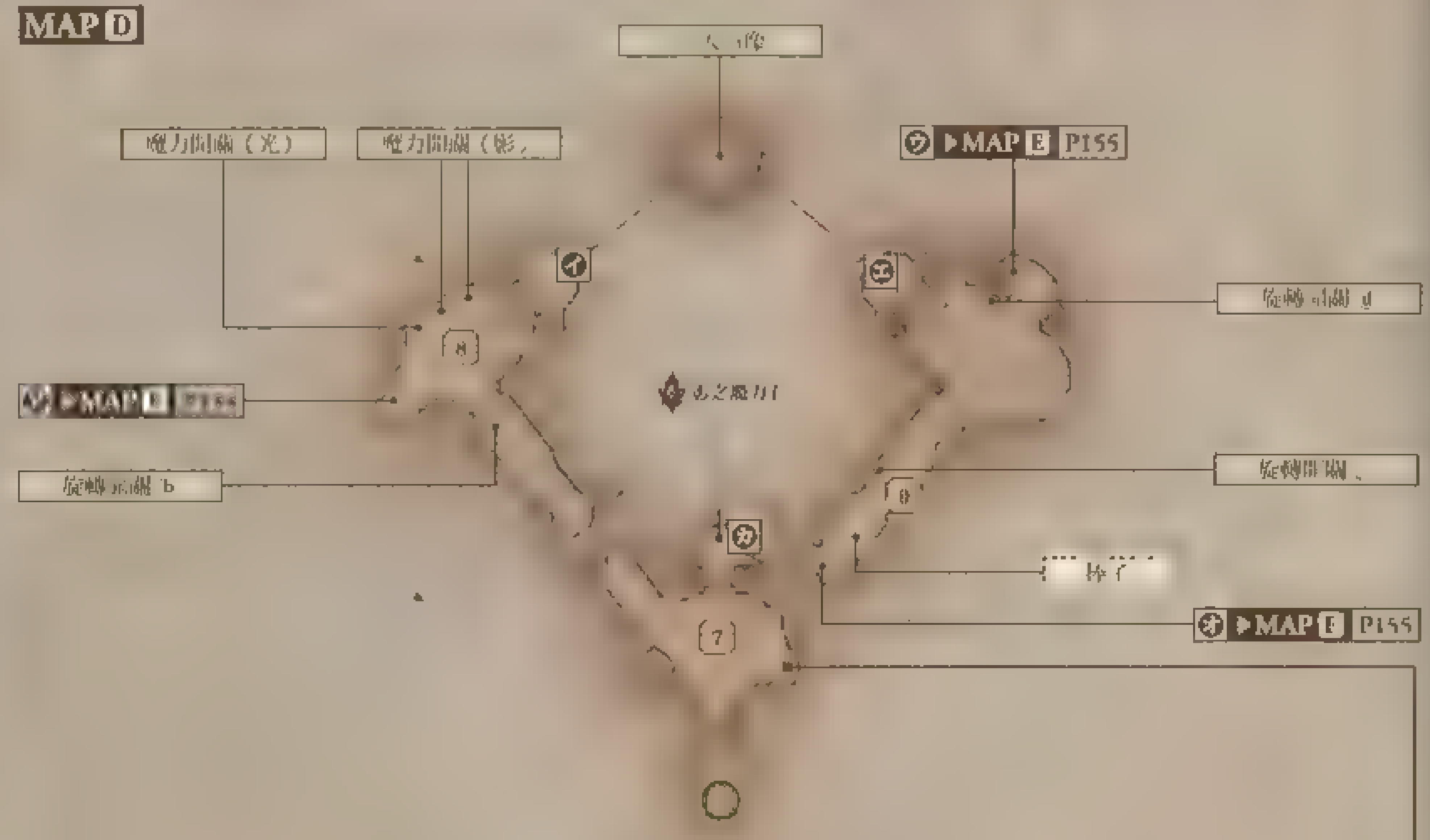
補充黑暗水晶（闇のクリスタル）後就能跳過山谷，但請記得要從立足點的邊緣跳躍。至於懸崖上的掌櫃則可在將 3-2 過關後取得。補充的黑暗水晶請保留到最後。



眼前的壁燈以一般跳躍無法到達，必須利用旋風鞋（サイクロン・ブーツ）或熾天使之翼（熾天使の翼）

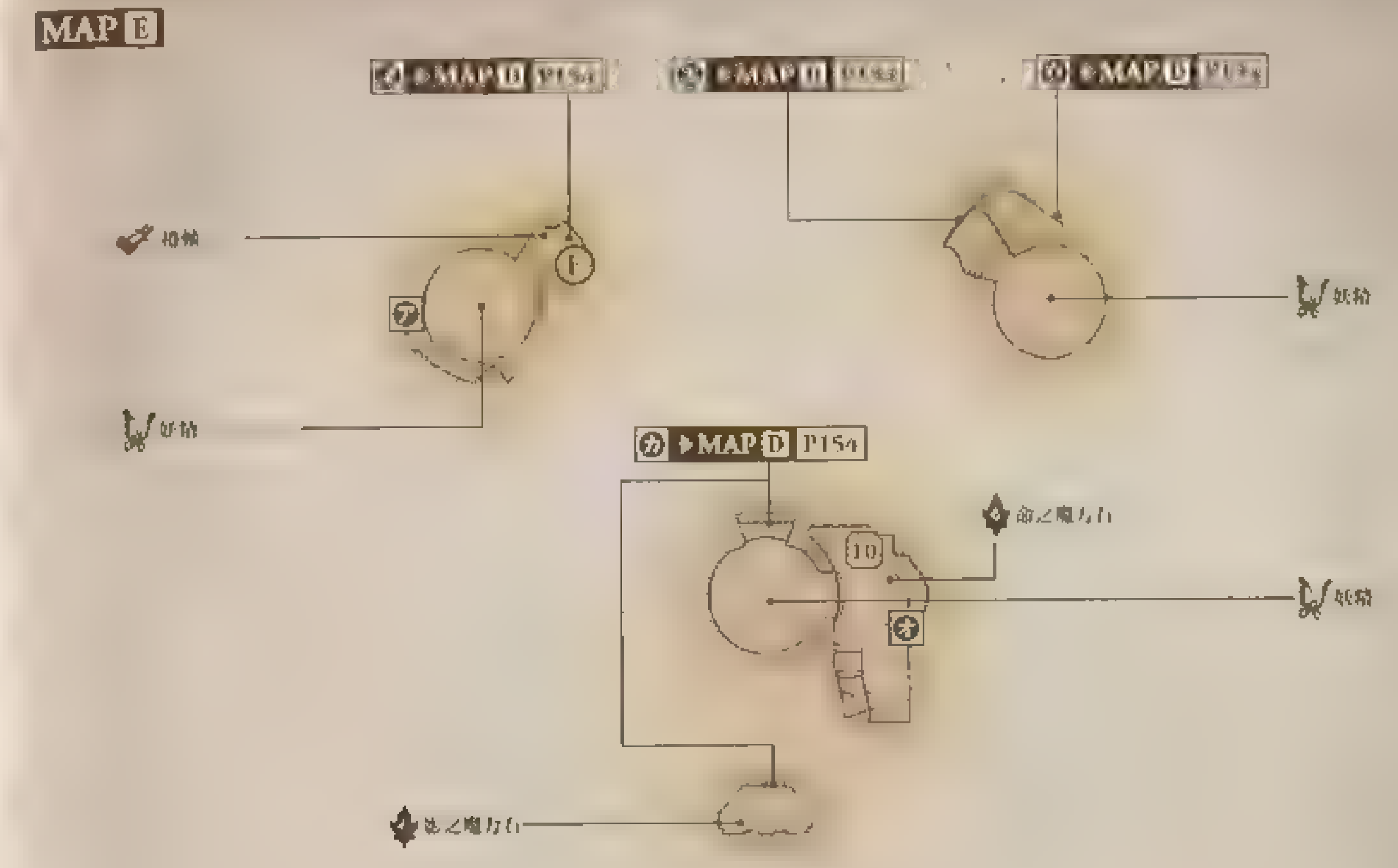


綑綁牆壁上的掛鉤垂直降下後，以攻擊讓綑綁的牆壁再度下綑綁鎖，就可以綑綁位於後方的掛鉤










## 4 從妖精處取得妖精之器

廣場的門關著故無法前進，但接著會立刻出現大批狼人，而途中則會有一群妖精趕來支援。解決所有敵人後便可取得能藉此開門的妖精之器（妖精の器）。

## 5 取得魔力石吧

從入口的遺體取得影之魔力石（影の魔力石）後，就綑綁左前方的瓦礫以連按按鈕毀壞，並攀爬牆壁上的皸裂處。接著綑綁樹根來到對岸後，就前進至可取得光之魔力石（光の魔力石）的場所。取得魔力石後就操作旋轉開關 a 開門。



綑綁這塊瓦礫後會發生連按按鈕毀壞瓦礫後牆壁上就會出現皸裂

## 6 以座狼攀爬藤蔓

進入小房間後會出現座狼，使牠陷入暈眩並騎乘上去後，就折回原本的通道前往位於地圖右側的藤蔓。若有騎乘座狼便可攀爬藤蔓前往 MAP D。

## 7 以騎乘狀態戰鬥

即使來到塔的中層，也不要收拾騎乘的座狼，而是往有旋轉開關⑥的立足點移動並打倒敵人，待周遭狀況安全後再收拾座狼操作旋轉開關⑥。這時候請不要馬上前進，折回㋕便可取得影之魔力石（影の魔力石）。



只要騎乘座狼，即使是棘手的高階狼人也能夠輕易打倒。

## 8 在塔的上層捕捉妖精

在小房間裡並排了三個魔力開關，但在操作這些開關之前，請綑綁牆壁上的掛鉤往塔的上層移動。若在空中懸吊時按下綑綁鈕，就可以綑綁位於塔上層的掛鉤，接著便能以攀爬壁面與懸吊的方式爬上去。抓到第一隻妖精後，就在魔力之源恢復並回到中層吧。

必須從左開始依序在發動光、影、影之魔力的狀況下才能操作魔力開關，接著石像就會移動並出現綑綁點，然後在空中懸吊中按下綑綁鈕前往對岸。



綑綁牆壁上的掛鉤後，就會以空中懸吊的方式來到塔外。此時按下綑綁鈕，就能綑綁頭上的掛鉤。

## 9 操作兩處旋轉開關

撿起地上的棒子插進旋轉開關後旋轉它。操作中若突然出現高階狼人，就請暫停旋轉打倒對方。打倒後只要操作旋轉開關 c 開門，但此時請別直接進去，而是先拔起插在裡面的棒子回頭操作旋轉開關 d 開門。接著攀爬牆壁上的破裂前往塔的上層後，就可以抓到第二個妖精。



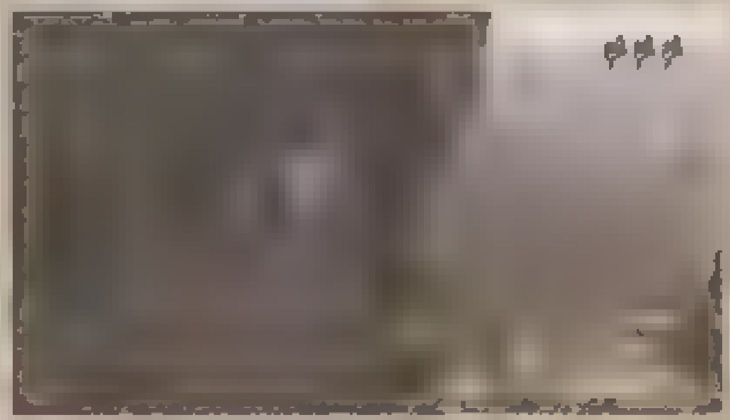
來到門外後懸吊在位於兩側的牆壁龜裂處便可攀爬塔的外牆。想回來時只要在懸吊後往正下方落下即可

## 10 抓到最後的妖精

接下來就是利用攀爬壁面與懸吊的方式爬到塔上抓第三個妖精了。在塔上層的立足點以及從塔上下去時進去的小房間裡有能取得魔力石的遺體，請別遺漏了任何一個。之後從 MAP D 的洞穴回到 MAP C，然後朝旋轉開關 a 前進。



抓到妖精後在懸吊當掛鉤發光後就按下綑綁鈕



在往下攀爬壁面時，從龜裂處懸吊後往左移動便可前往小房間。

## 11 使用黑暗水晶

在抓到三個妖精的狀態下操作旋轉開關 a，就會出現二個高階狼人並毀壞開關。請在這裡使用黑暗水晶（闇のクリスタル）一口氣打倒這二個敵人。打倒牠們後一定會掉落四個黑暗水晶碎片，故可馬上補充。打倒敵人後綑綁位於門右側的瓦礫，再連按按鈕使牆壁崩塌，就可以從這裡進入塔的內部，調查終點的門後即可。



雖然高階狼人會輪番上陣，但就算在第一個出現時使用黑暗水晶，也可以同時波及二個狼人



STAGE 3-2

# 狼人主宰

與狼人主宰展開激烈戰鬥的關卡。對方一開始是人類的姿態，但隨著戰鬥進行會變回狼人。他是先前登場的頭目完全無法比擬的強敵。



### FLOW CHART

MAP A 打倒狼人主宰
▼
MAP A 前往終點
▼ 往STAGE 4-1（→P100）

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | | |
|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 |

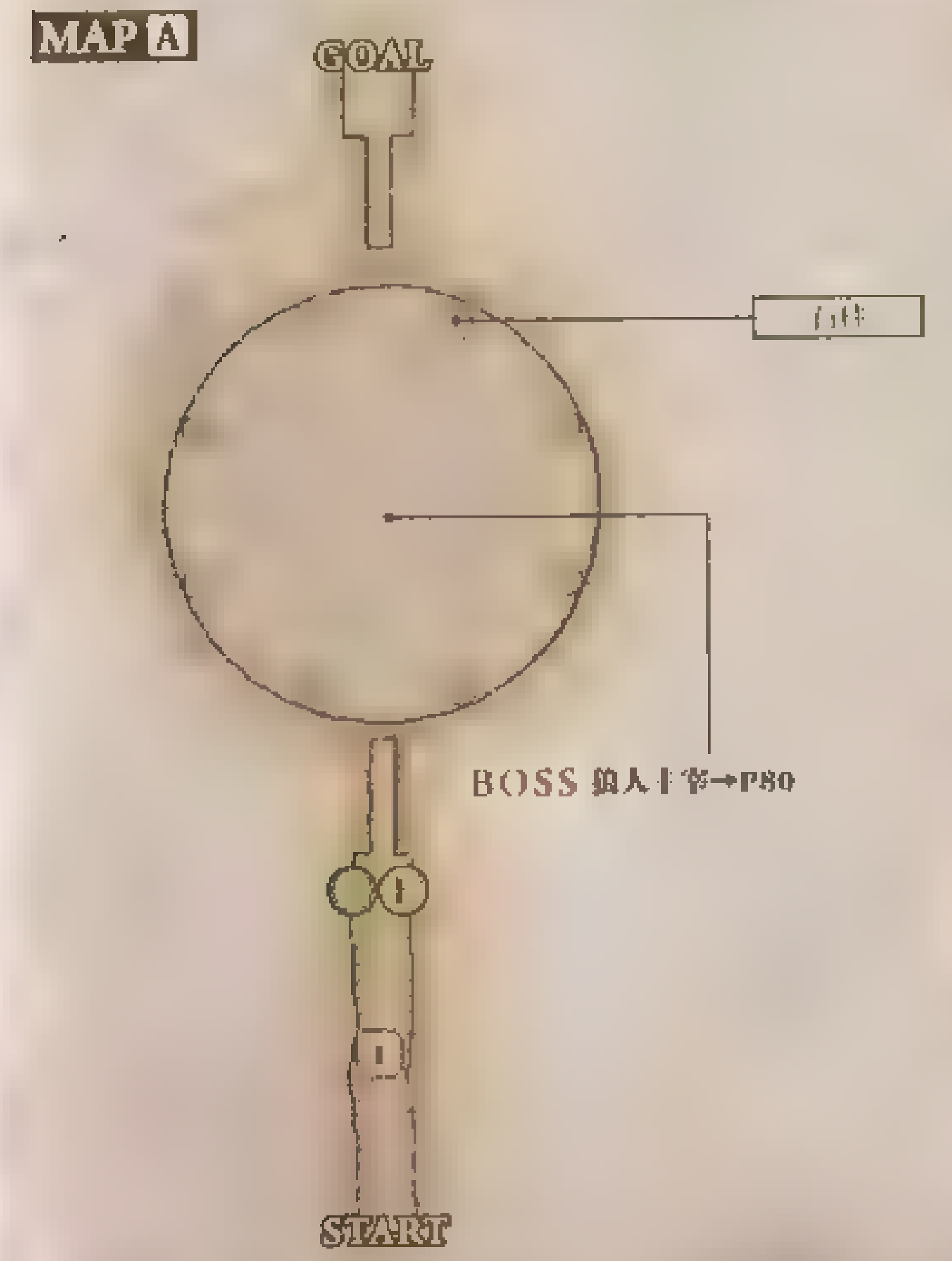
| 取得古代遺物 |
|---|
| サイクロン・ブーツ |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| BOSS 狼人主宰→P80 |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 打倒狼人主宰

開始地點的通道有生命之泉與魔力之源，請在這裡將生命力與魔力恢復至全滿，然後再前往狼人主宰所在的立足點。只要戰勝狼人主宰，就可以取得旋風鞋（サイクロン・ブーツ）這項古代遺物而大幅提昇機動力。接著只要以衝刺跳躍跳過洞穴，就能到達終點。另外取得旋風鞋後，就可以回頭取得位於 2-3 與 [illegible]



在衝刺中移動到立足點前再跳躍便可到達對岸，要是跳躍時間太晚就會踩空而跌落



# 第4章

CHAPTER FOUR

[illegible]



KEY CHARACTER

## Chupacabra

**卓柏卡布拉**（チュパカブラ）

[illegible]

——起初的你心中並沒有這股悲傷
不過現在的你已經無法察覺這一點了……




STAGE LIST


4-1 山岳の要塞 P160

取得「扳　機」→可強化妖精

4-2 黒の魔女 P163

取得「熾天使の翼」後→可強化掌水

Mountain Fortress

《第4章》



# 山岳要塞

STAGE 4-1

進入山岳地帶，解決棲息於要塞的食人魔並往最深處前進。此處有許多場面必須透過使用「旋風鞋」的動作移動，請務必熟悉相關操作。

## FLOW CHART

- MAP A 以「肩膀衝撞」毀壞門
- ▼
- 由 MAP B 通過 MAP C 往 MAP D 移動
- ▼
- MAP D 在起初的立足點打倒食人妖×9後前進
- ▼
- MAP E 在第一個立足點打倒食人魔的左手後前進
- ▼
- MAP E 在第二個立足點打倒食人魔
- ▼
- 由 MAP E 往 MAP F 移動
- ▼
- MAP F 擊敗洞穴食人妖毀壞門、開路
- ▼
- MAP F 上機關後卓柏卡布拉會搶走古代遺物
- ▼
- MAP F 回頭找卓柏卡布拉取回古代遺物
- ▼
- MAP F 以「肩膀衝撞」毀壞門後前往終點
- ▼ 往STAGE 4-2（→P163）

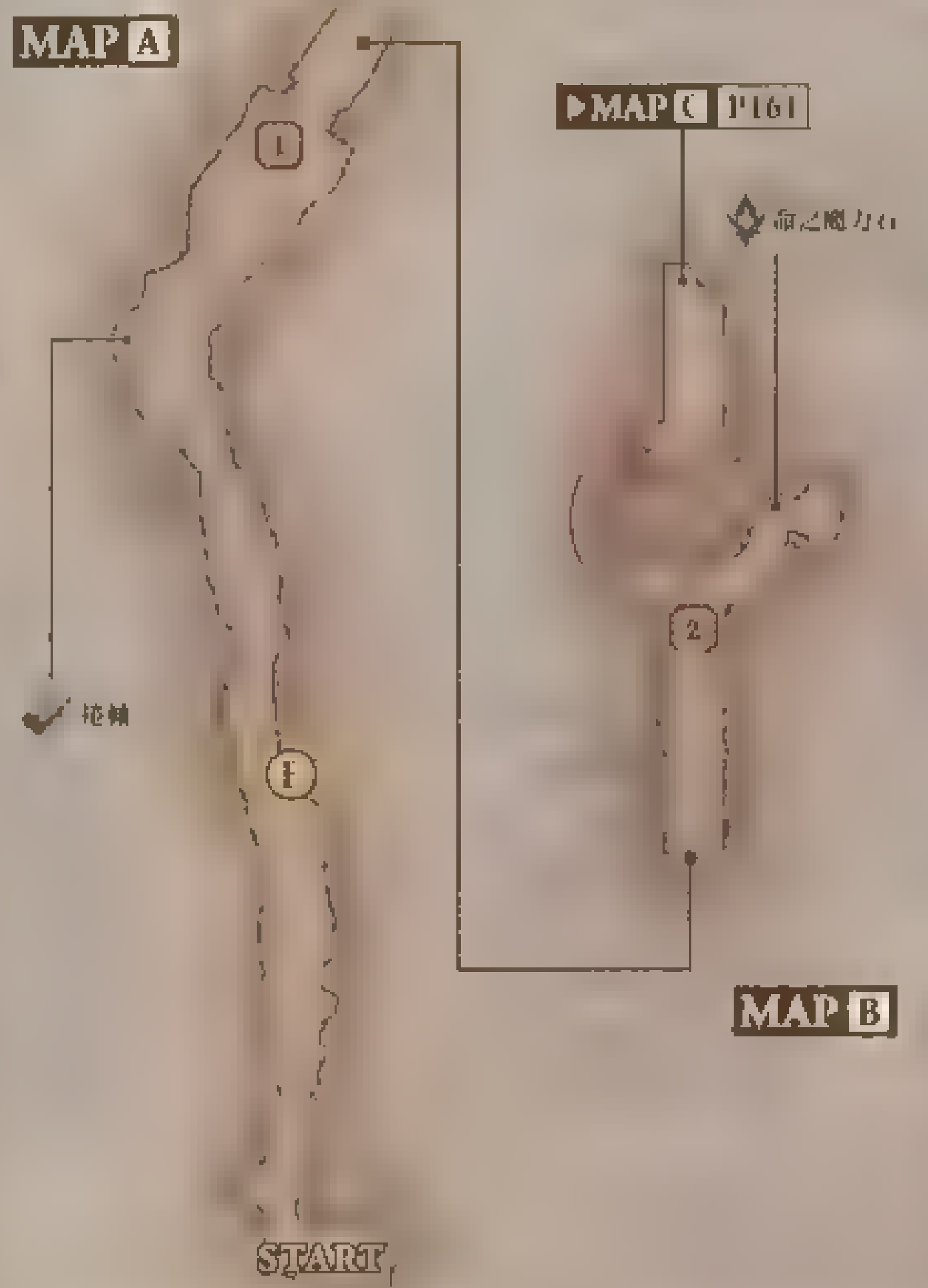
## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×2 ×1 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| 妖精＋2（必須擁有杭） |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀之短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | 1 | — | FULL |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 卓柏卡布拉→P58 |
| BOSS 食人魔→P82 |
| 洞穴食人妖→P56 |
| 食人妖→P55 |
| — |




### 1 撞破門前進

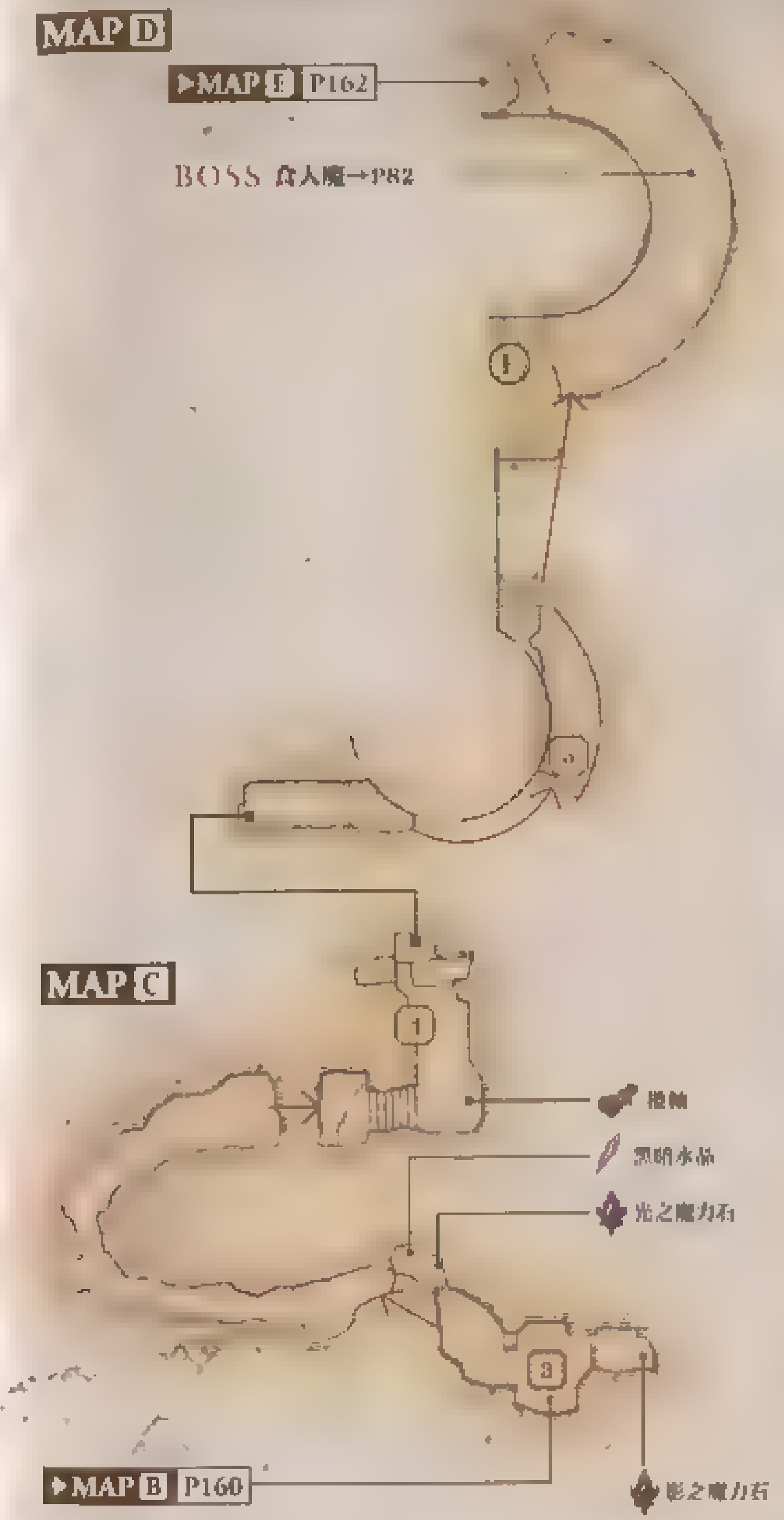
雖然這扇門無法以一般攻擊毀壞，但若在發動影之魔力時使用「肩膀衝撞」便可撞破。在途中的山路有魔力之源，請在到達這裡前補充影之魔力。

### 2 取得魔力石後繼續前進

這裡共有兩個分歧路線。首先請進入右側路線調查遺體取得命之魔力石（命之魔力石），接著再進入左側通道，懸吊於懸崖邊緣後向左繞行。至於通道崩塌的場所則請以衝刺跳躍通過。



在這裡移動並在斷路落序下至立足點邊緣後再跳躍吧




### 3 注意容易錯過的魔力石

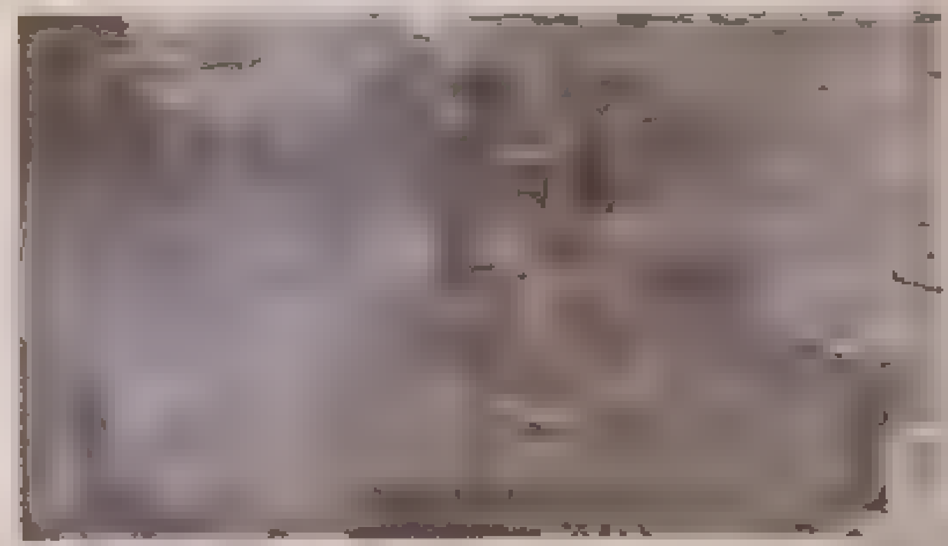
在這附近可用「肩膀衝撞」毀壞的牆壁內側，還有綑綁掛鉤後以攀爬牆面爬上的立足點都能取得魔力石。後者很容易錯過，請特別注意。



攀爬後以懸吊向右移動，然後綑綁頭上會發光的掛鉤

### 4 越過毀壞的柵欄前往內側

反復以懸吊及綑綁掛鉤的方式爬上高台後，就會出現大批食人妖，同時可以在牆壁內側看到食人魔的蹤影。雖然此時食人魔完全不會攻擊，但解決所有的食人妖後，食人魔就會開始破壞立足點開始崩塌。起初是從左側的立足點崩塌，接著就會輪到右側柵欄崩塌，故請在柵欄前待命，當柵欄崩塌後就立刻以跳躍越過破裂。之後只要綑綁掛鉤來到下一個立足點，食人魔的手就會出現。



解決所有的食人妖後，在這個位置待命便可避免跌落。柵欄崩塌後就立刻以跳躍越過破裂繼續前進

### 5 等待手靠近再設法反擊

每隔一段時間食人魔的手就會從握拳變成伸手抓來的狀態。請在立足點的左側待命，不要輕易靠近，當對方抓來時就以「前方強連段」反擊，當造成一定程度的傷害後手就會回到右端。反復採取上述戰法便可安全擊退對方。當手的生命力歸零後，就連續綑綁掛鉤往下一個立足點移動。因為食人魔的手還會再出現，所以擊退後請盡快移動。



攻擊時若太靠近手就有可能被抓住。請以「前方強連段」的最大攻擊距離應戰。




## 6 推動石像前往隱藏通道

在狹窄通道裡有石像與格子開關。只要以「波動一擊」推動石像，往深處，便可從遺體取得光之魔力石（光之魔力石）。至於格子開關必須在 5-2 強化十字握柄鎖鍊鞭之後才能操作，此時先別理它。



以蓄力的「波動一擊」將通道轉角的石像往裡面推，接著以跟在石像後面的方式進入。

## 7 以洞穴食人妖毀壞門

廣場上會出現一群食人妖，解決牠們後就會從地面的洞出現洞穴食人妖，請使牠陷入昏厥並加以騎乘，然後毀壞廣場的門吧。因為食人妖會不斷出現，所以請集中對付洞穴食人妖。若使用妖精就會使戰況變得比較安全。

## 8 找出卓柏卡布拉

上樓梯後卓柏卡布拉會出現並搶走古代遺物。此時請折回原本過來的通道進入兩側通道，然後以懸吊與跳躍的方式到達卓柏卡布拉的所在地。取回古代遺物後，以「肩膀衝撞」毀壞終點的門即可。

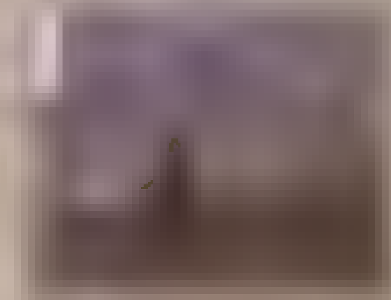


以懸吊的方式攀爬遠面牆壁的龜裂，然後往右側 [illegible] 移動。來到樓上層後綑綁掛鉤，卓柏卡布拉便近在眼前。



STAGE 4-2

# 黑魔女



這個關卡的目的是探索崩塌的塔，並打倒躲在最上層的黑魔女瑪法斯。塔內有許多劍術大師阻擋加百列的入侵。

### FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動
▼
MAP C 打倒劍術大師×3
▼
MAP D 打倒劍術大師×3
▼
由 MAP E 往 MAP [illegible] 移動
▼
MAP F 打倒黑魔女瑪法斯
▼
往STAGE 5-1（→P168）

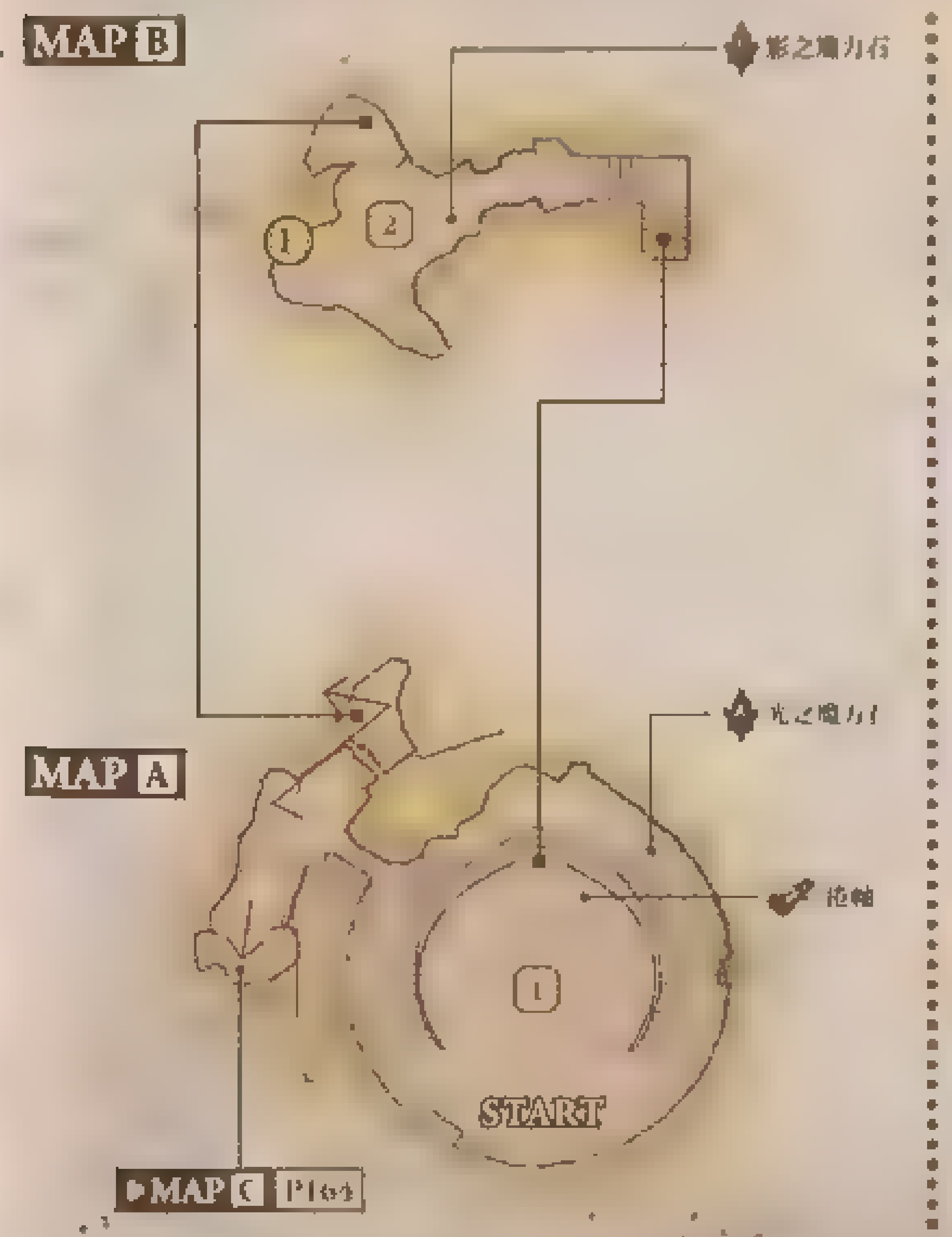
### STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×1 | ×1 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| 聖水+2（必須擁有熾天使の翼） |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 劍術大師→P59 |
| 食人妖→P55 |
| BOSS 黑魔女瑪法斯→P84 |
| 魔女之子→P60 |
| — |




## 1 從有陽光照射的場所前往塔外

位於開始地點的門無法從正前方開啟。請在樓梯取得光之魔力石（光の魔力石）後，從牆壁崩塌的地方來到外面。接下來的路線會有上下分歧，不過為了取得位於地下的魔力石，請先往下方路線前進。



上方路線位於畫面右上方。若想前往地下，就在落下後懸吊在邊緣，然後綑綁掛鉤即可

## 2 撞破門後回到開始地點

在塔的地下有可取影之魔力石（影之魔力石）的遺體與魔力之源。此處會出現成群的食人妖，請以綑綁攻擊打倒。裡面的門可以用「肩膀衝撞」毀壞，接著就會回到開始地點的廣場。




## 3 撞破彩色玻璃

從塔外進入上方路線後，就以懸吊或攀爬牆面的方式爬上塔的外牆，然後在彩色玻璃的中央按下攻擊鈕，便可前往 MAP C。

在這個樓層會出現一個劍術大師，打倒對方後又會接著出現兩個劍術大師。與兩個敵人交戰時，請先集中攻擊其中一個目標，並發動影之魔力一口氣收拾對方，如此一來會使戰鬥變得比較容易。解決所有的劍術大師後，就會突然出現一群烏鴉，通往 MAP D 的門也會開啟。



在上方路線裡必須踏上立足點並綑綁塔外牆的掛鉤，以攀爬壁面的方式攀登外牆，朝彩色玻璃前進

## 4 突破劍術大師的包圍

這裡會同時出現三個劍術大師。首先請集中攻擊正前方的一個，盡可能在其餘兩個靠近前打倒。此處很容易陷入混戰，如果有光暗水晶（光暗水晶）就別吝於使用。

打倒劍術大師後，就能綑綁位於頭上牆壁的掛鉤了。以攀爬壁面的方式攀登上去後朝右跳躍，接著再度綑綁頭上的掛鉤攀登，然後往右前進，就可以到達 MAP E。



打倒劍術大師後，靠近樓梯兩側就會出現掛鉤。因為樓梯無路可走，所以就從這裡爬上去吧

## 5 得到熾天使之翼後再回來

爬這個樓梯的途中會崩落，而前方則有聖櫃。必須通過 8-4 並取得熾天使之翼（熾天使の翼）後，才有辦法跳到位於深處的立足點，所以此時別管這裡，先往塔的最上層前進吧。



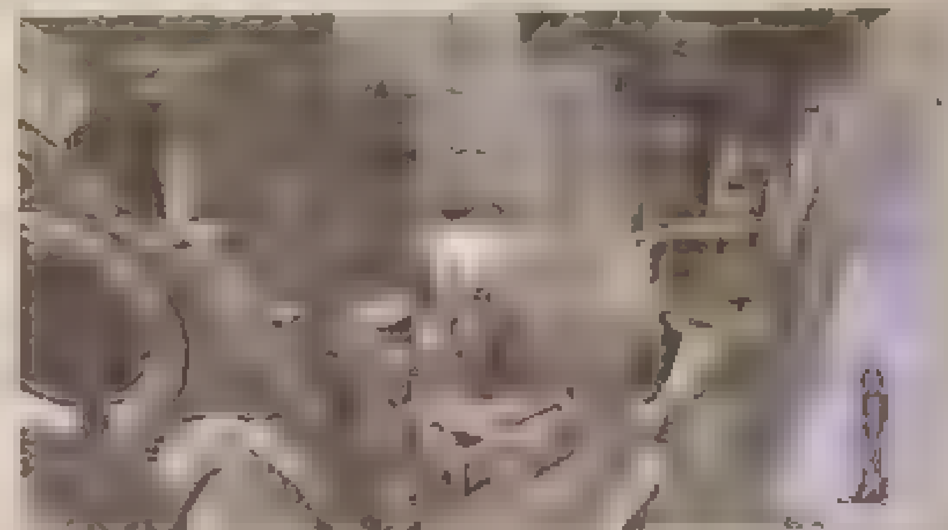
爬上樓梯便可看到聖櫃，但即使衝刺跳躍也會因為距離不夠而跌落。請於取得熾天使之翼後再回來

## 6 恢復生命力後前往最上層

從 MAP E 來到外面，沿著牆壁上的皺裂以懸吊的方式爬上塔的外牆，就可以進入 MAP F，但在來到塔外之前，為了應付之後的頭目戰鬥，請務必先以生命之泉恢復生命力。請注意生命之泉位於與前進路線相反的方向。



來到塔外後，沿著左側牆壁的皺裂懸吊攀登。可以在魔力之源旁邊的遺體取得命之魔力石



以懸吊中的橫向移動沿著皺裂前進，來到皺裂盡頭時就以跳躍移動。此處沒有綑綁點可以利用。





# 第5章

CHAPTER FIVE

[illegible]

KEY CHARACTER

## Vincent Dorin

**文生・多林** ヴィンセント・ドーリン

(cv.龍田直樹)

[illegible]




STAGE LIST


5-1 ヴェロスの森 →P168

5-2 ウィゴール村 →P170

[illegible]「熾天使の翼」後 [illegible]

5-3 大修道院・カタコンベ →P172

5-4 大修道院・図書室 →P175

5-5 大修道院・塔 →P178

5-6 ブローナー →P181

5-7 古城・地下下水道 →P182

V e r o s   W o o d s

《第5章》

5-1

# 維洛斯森林



降雪森林的關卡。由於一開始就會受到卓柏卡布拉的妨礙，因此會被迫以沒有古代遺物的狀態探索。儘管地圖本身並不大，但分歧很多，請別迷路了。

## FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動
▼
MAP B 在起初的廣場被卓柏卡布拉搶走古代遺物
▼
MAP B 騎乘玩豬撞壞門，開路
▼
MAP B 以妖精擾亂卓柏卡布拉後取回古代遺物
▼
MAP B 以「肩膀衝撞」毀壞牆壁，前往終點
▼ 往STAGE 5-2（→P170）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×2 | ×0 | ×1 | – |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | 1 | — | 1 |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 卓柏卡布拉→P58 |
| 哥布林→P50 |
| 玩豬→P53 |
| — |
| — |

MAP A

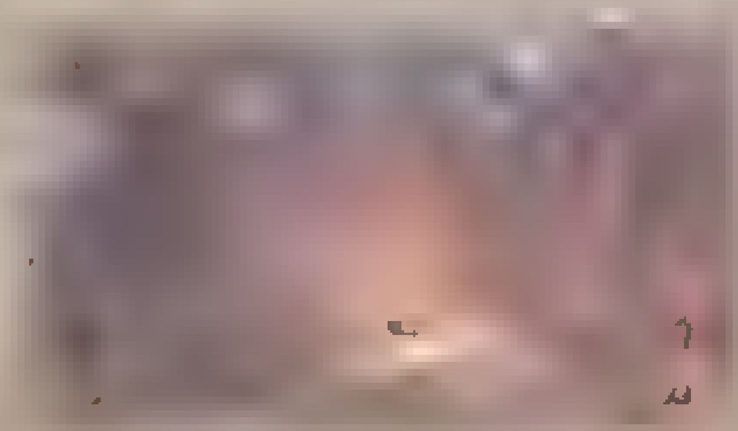



## 1 打倒外觀不同的哥布林

從「開始地點」進後就會出現哥布林。這種哥布林與先前看到的外觀不同，生命力也比較高，但若使用網綁攻擊還是能一擊打倒。路邊有妖精之花（妖精の花），請別忘了補充妖精。

## 2 位於牆壁另一側的魔力石

此路可分為上方與右側這兩條。其中右側路線乍看之下是死路，但其實這道牆壁可以用「肩膀衝撞」撞破，牆壁後方的遺體可以取得命之魔力石（命の魔力石），請別忘了順道拾取。



用石頭堆砌的牆壁可以撞破，這種牆壁也會在其他地方出現，有空不妨找找看




MAP B

## 3 卓柏卡布拉出現

來到廣場入口後，卓柏卡布拉就會出現並搶走古代遺物。請追趕逃走的卓柏卡布拉前往廣場的右側深處。就算不打倒廣場上的哥布林也可以繼續前進。

## 4 以玩豬撞壞門

在通道被門擋住的地方會出現哥布林與玩豬。請在哥布林騎乘玩豬前以網綁攻擊解決牠們，至於玩豬則請讓牠陷入暈眩後騎乘上去，再以衝撞破壞門。



由哥布林騎乘玩豬後就會變得很棘手，請務必先打倒哥布林

## 5 以妖精阻止對方行動

在牆壁的破裂處以懸吊往左繼續前進，接著爬上懸崖，就可以看到卓柏卡布拉了。靠近這個卓柏卡布拉的時候會被攻擊，請先以妖精阻止牠行動再跳到對岸。

取回古代遺物後，只要以「肩膀衝撞」破壞牆壁ⓐ便可看到終點，但 MAP B 其實還有兩處可破壞的牆壁。因為在這些地方可取得魔力石，所以請先取得再往終點前進。



從這裡跳躍就可以懸吊在牆壁的破裂上。往左前進後移動至牆壁的側面，就可以前往卓柏卡布拉的所在地。

Wygol Village

《第5章》

# 5-2 維哥爾村



與佐貝克會合後前往維哥爾村的墓地，接著兩人合作打倒食屍鬼。在這個關卡裡會與佐貝克一起行動，而且他並不會被打倒。

## FLOW CHART

- 由 MAP A 往 MAP B 移動
- ▼
- MAP B 與佐貝克一起推倒石像a塞住食屍鬼洞穴
- ▼
- MAP B 以「波動一擊」推動石像b後，與佐貝克一起推倒石像b塞住食屍鬼洞穴
- ▼
- MAP B 以「肩膀衝撞」毀壞牆壁a開路
- ▼
- MAP B 以「波動一擊」推動石像c後，與佐貝克一起推倒石像c塞住食屍鬼洞穴
- ▼
- MAP B 以「肩膀衝撞」毀壞門a開路
- ▼
- MAP B 在祭壇取得「杭」
- ▼
- MAP B 操作椅子開關開門前往終點
- ▼ 往STAGE 5-3（→P172）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 杭 |

| 武器等級上升 |
|---|
| 聖水+2、必需擁有熾天使之翼 |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 食屍鬼 →P61 |
| — |
| — |

MAP A　MAP B




## 1 可以破壞的牆壁

沿著狹窄通道前進後便可進入MAP B，不過兩側其實有可以用「肩膀衝撞」破壞的牆壁。雖然破壞牆壁後的小房間裡有聖櫃，但卻位於一般跳躍無法到達的位置，必須有熾天使之翼（熾天使の翼）才能通過，所以此時就先別管它，等通過 8-4 後再回來吧。



上樓梯後位於盡頭的牆壁可以用「肩膀衝撞」毀壞。如果有熾天使之翼，就可以用二段跳躍來到聖櫃旁。

## 2 推倒石像堵住洞穴

食屍鬼會從墓地的洞穴裡爬出來。如果沒有推倒附近的石像ⓐ堵住洞穴，就算打倒了這個食屍鬼，也會不斷出現新的食屍鬼。若想推倒石像，就請在綑綁洞穴前石像的狀態下按下旋轉攻擊鈕呼叫佐貝克，他會繞到石像後方，接著連按前方攻擊鈕，最後再用旋轉攻擊鈕推動即可。

解決爬出來的食屍鬼後，請在食屍鬼再度出現前推倒石像ⓐ吧。若在綑綁石像後持續按綑綁鈕反而會放開石像，請在一開始按一次綑綁鈕即可。



解決出現的食屍鬼後立刻與佐貝克一起推倒石像，以免食屍鬼再度出現。這些工作完成後再去探索周邊吧

## 3 以「波動一擊」推動石像

堵住第一個洞穴後，接下來食屍鬼會從石像b附近的洞穴裡出現。因為石像與洞穴之間有一段距離，所以請用「波動一擊」將石像移動到洞穴附近，接著打倒食屍鬼後再推倒石像吧。

## 4 毀壞牆壁開路

堵住第二個洞穴後，食屍鬼就會從石像c附近的洞穴出現。這次的石像也與洞穴有一段距離而必須推動石像，但若想繞到石像後方使用「波動一擊」，就必須用「肩膀衝撞」撞壞牆壁a。若影之魔力不足，就請用牆壁後方的魔力之源恢復。

堵住第三個洞穴後便可阻止食屍鬼出現，而且也能用「肩膀衝撞」撞壞門ⓐ了。取得影之魔力石之後，就往裡面前進吧。



必須破壞這面牆壁才能繞到石像後方。在這個位置也可吸收牆壁後方的魔力之源魔力。

## 5 再度強化十字握柄鎖鍊鞭

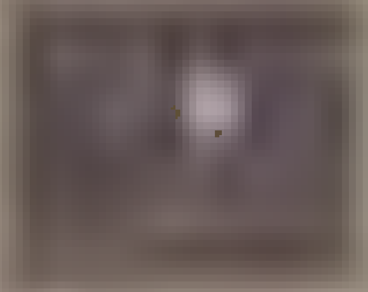
在祭壇可以強化十字握柄鎖鍊鞭，之後就能運用椅子（杭）的功能了。請操作祭壇附近的椅子開關開門前往終點。另外當能使用椅子後，就可以開啟 2-7 與 4-1 的聖櫃了，有空時不妨回去看看。



操作椅子開關後就會連續發生輸入按鈕，若失敗就必須重來

# 大修道院・地下墓地

STAGE 5-3



與佐貝克一起侵入大修道院的地下墓地並開始一起探索。此處為了防止入侵者而設有許多機關，必須與佐貝克合作才有辦法前往深處。

## FLOW CHART

MAP A 以地上的棒子操作旋轉開關，接下請佐貝克固定旋轉開關後繼續前進
▼
MAP B 以「波動一擊」將石柱推到門旁
▼
MAP B 以發動影之魔力後的「波動一擊」推動石柱摧毀門
▼
MAP A 從旋轉開關，拔起棒子
▼
MAP B 操作旋轉開關，與旋轉開關、開門
▼
MAP B 拿著棒子進入左側通道，操作旋轉開關 d 使立足點能夠移動後取得迴廊鑰匙 a
▼
MAP B 請佐貝克支撐落下的天花板並進入通道取得迴廊鑰匙 b
▼
MAP B [illegible]
▼
MAP C 以「切斷衝擊」摧毀牆壁，並將地上的棒子插進旋轉開關。
▼
MAP C 將旋轉開關，面對終點側後，請佐貝克固定旋轉開關後搭乘立足點前往終點
▼ 往STAGE 5-4（→P175）

## STAGE DATA

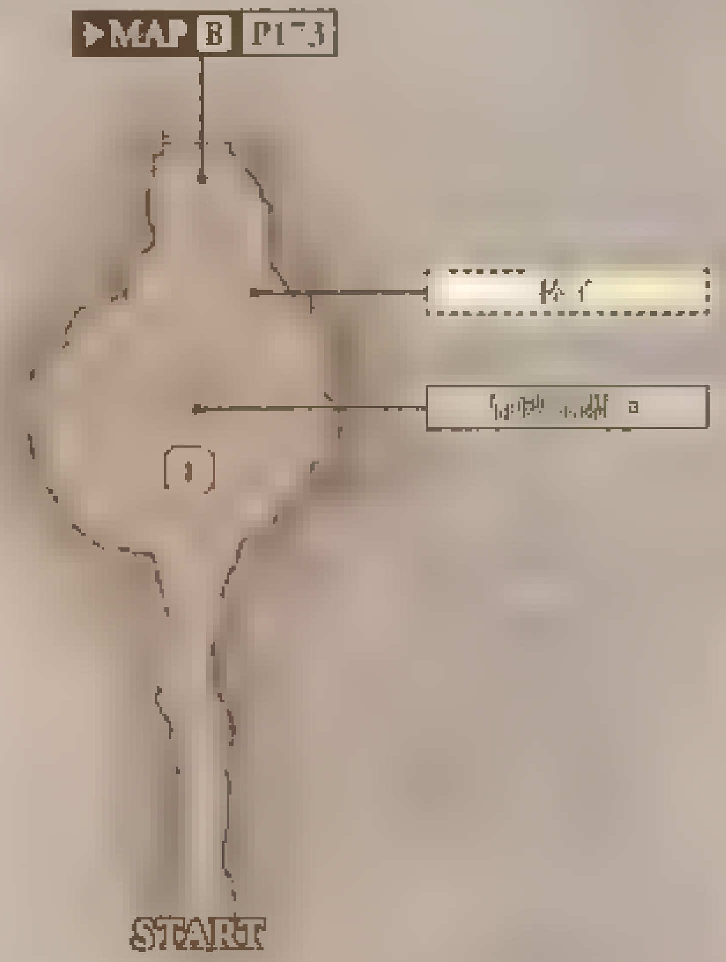
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×1 ×1 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 食屍鬼→P81 |
| 吸血鬼戰士→P82 |
| — |
| — |
| — |

MAP A




### 1 固定旋轉開關往裡面前進

在一開始的廣場會出現一位吸血鬼戰士。若想繼續前進，就必須將地上的棒子插進旋轉開關 a 來轉動它，然後在門開啟的狀態下以旋轉攻擊鈕呼叫佐貝克。若佐貝克被吸血鬼戰士攻擊，旋轉開關就會被解除而使門關閉，故此時請使用妖精讓吸血鬼戰士停止動作。


若能使用妖精，就留下一個吸血鬼戰士並藉此持續封住對方行動

MAP B




### 2 使用棒子轉動開關開門

前進至 MAP B 的廣場後，門就會關閉而無法回頭。此時請以「波動一擊」將中央石柱推至門旁，接著在發動影之魔力的狀況下對石柱使用「波動一擊」，藉由衝擊毀壞門。回到 MAP A 後先解決所有的吸血鬼戰士，然後拔起插在旋轉開關 a 的棒子前往 MAP B，再比照前述方式操作旋轉開關 b、c 打開左右的門。在這之後再度從旋轉開關拔起棒子，然後進入地圖左側的通道。


若想利用石柱毀壞門，就必須發動影之魔力。如果魔力不足，就利用還場角落的魔力之源恢復

### 3 發動立足點前往對岸

將棒子插進旋轉開關 d 後旋轉它，然後呼叫佐貝克固定開關，再通過立足點前往對岸。取得迴廊鑰匙 a 並從靠近螢幕的遺體取得命之魔力石後，就回到廣場吧。

### 4 以換手的方式撐住天花板

右方通道的天花板會逐漸往下壓，請連按兩方攻擊鈕撐住天花板並呼叫佐貝克，等佐貝克撐住天花板後再繼續前進。比照這種方式持續前進，等取得迴廊鑰匙 b 後，就從廣場前往 MAP C。


呼叫佐貝克後就能移動到裡面的天花板，移動中也要連按撐住




## 5 解開傳送點與魔法陣的謎題

整座廣場都是謎題，必須解開謎題才能到達終點。終點前有傳送點，接觸後就會傳送至通道上出現魔法陣的位置。

位於廣場中央的旋轉開關ⓔ可改變魔法陣的位置，先利用這項機關將魔法陣移動到終點前，然後再接觸傳送點，加百列就會移動到終點前。不過旋轉開關ⓔ並沒有插棒子，故請先以「將綁衝撞」摧毀右側牆壁取得棒子。

## 6 改變魔法陣的位置再傳送

拿著棒子靠近旋轉開關ⓔ後，就會出現吸血鬼戰士與食屍鬼。在解開這個謎題之前，每隔一段時間就會出現這些敵人，故請在解決敵人後立刻操作旋轉開關ⓔ。旋轉開關ⓔ只能以順時針方向轉動，轉動270度角後魔法陣就會出現在終點前，此時呼叫佐貝克，再接觸通道上的傳送點便可過關。

解開謎題後敵人就不會出現了，探索周遭也會變得比較容易。請在改變魔法陣的位置後傳送，並於取得魔力石與捲軸後前往終點。


接觸位於終點前的傳送點後就會傳送到魔法陣的位置，若維持現狀將無法到達終點。


將旋轉開關轉到這個角度後再呼叫佐貝克固定開關，然後前往通道的傳送點。若敵人再度出現就使用妖精吧。


以「肩膀衝撞」摧毀這面牆壁。牆壁後方有操作旋轉開關所需的棒子。


將魔法陣移動到地圖上方後傳送，便能從遺體取得光之魔力石。想出去時請攀爬牆壁再朝右跳躍。



# STAGE 5-4 大修道院・圖書館

大修道院的圖書館裡到處都有使用鏡像的謎題，必須動腦思考才有辦法到達終點。請確認圖書館的構造，思考旋轉鏡像的方向。



### FLOW CHART

- MAP A 打倒活化鎧甲×2
- ▼
- MAP B 以「滑動一擊」推動鏡像a，使其旋轉，讓光線照到門後開門
- ▼
- MAP B 以「滑動一擊」推動鏡像b，使其旋轉
- ▼
- MAP B 以「滑動一擊」推動鏡像c，讓光線照到門後開門
- ▼
- MAP C 以「滑動一擊」推動鏡像d，使其旋轉
- ▼
- MAP C 以「滑動一擊」推動鏡像e，使其旋轉
- ▼
- MAP C 以「滑動一擊」推動鏡像f，使其旋轉
- ▼
- MAP C 以「肩膀衝撞」破壞兩處牆壁
- ▼
- MAP C 以「滑動一擊」推動鏡像g，使其旋轉，讓光線照到門後開門，再前往終點
- ▼ 往STAGE 5-5（→P178）

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×0 ×2 ×1 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 活化鎧甲→P63 |
| 詭姆林→P57 |
| — |
| — |
| — |



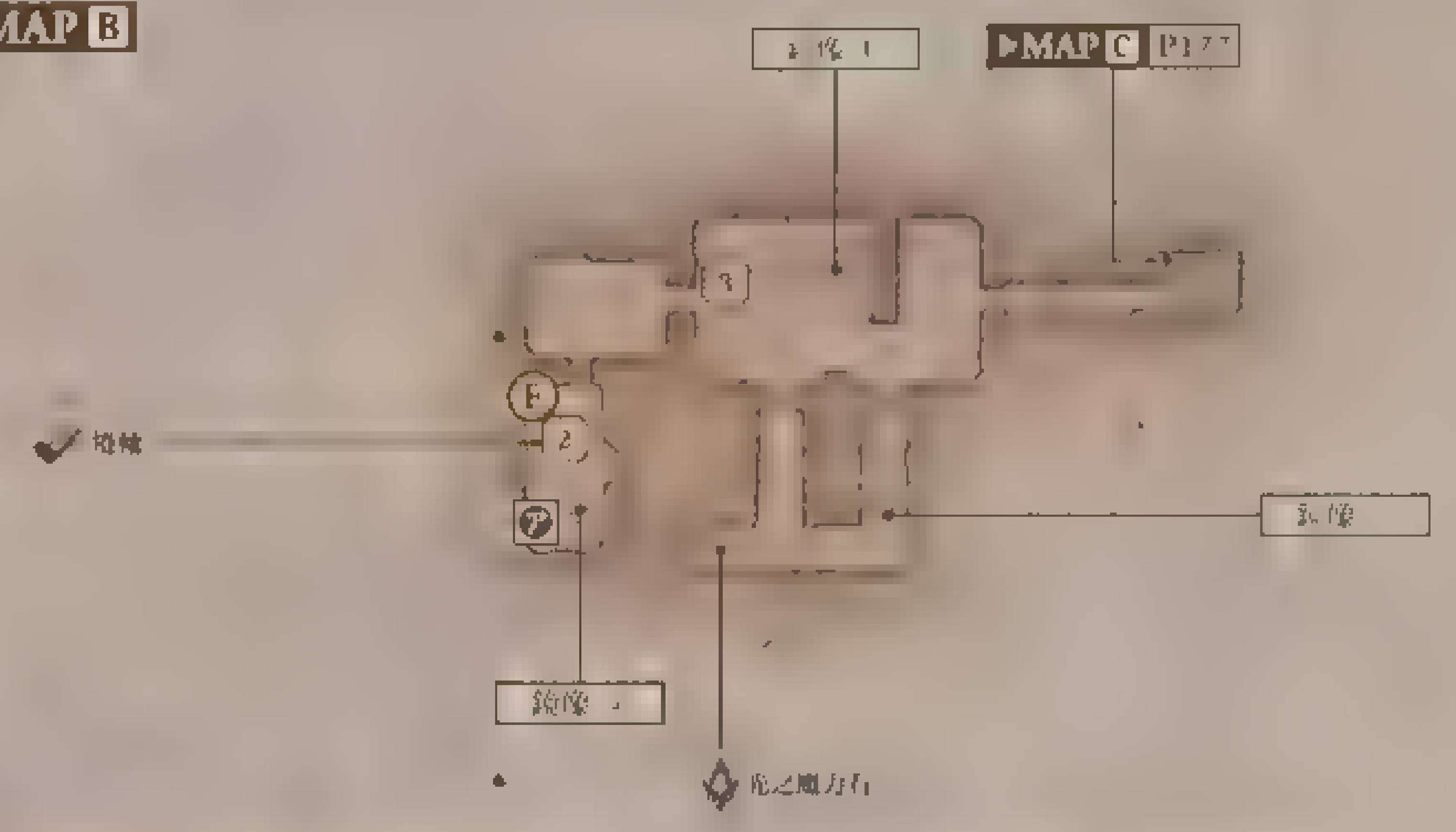

## 1 迎擊活化鎧甲

通過狹窄通道進入房間後，就會在動畫後被迫與佐貝克分頭行動，同時發生與兩個活化鎧甲的戰鬥。因為無法出去房間外面，所以在進入房間前，請先調查位於通道盡頭的遺體取得光之魔力石（光の魔力石）。

打倒所有的活化鎧甲後就會再次進入動畫，動畫結束後會自動移動至MAP B。在這之後就會與佐貝克分開而回到單獨行動的狀態。


在狹窄的房間裡與兩個活化鎧甲戰鬥時很容易受到傷害。應戰時請隨時確認兩個敵人的動作。

MAP B




## 2 利用鏡像讓光線通過

在這裡必須利用鏡像將牆壁發出的光線反射到門上。起初房間非常狹窄，只有一個鏡像，應該不會產生任何疑問。只要以「波動一擊」將鏡像推到邊緣，然後以順時針方向轉動15度角，就能將光線反射到門上使門開啟。隔壁的房間雖然空無一物，但進入下一個房間後，就會發生第二個鏡像謎題。



先站在鏡像前面使用蓄力後的「波動一擊」。地板上有鏡像的移動範圍，鏡像只能在當中移動。



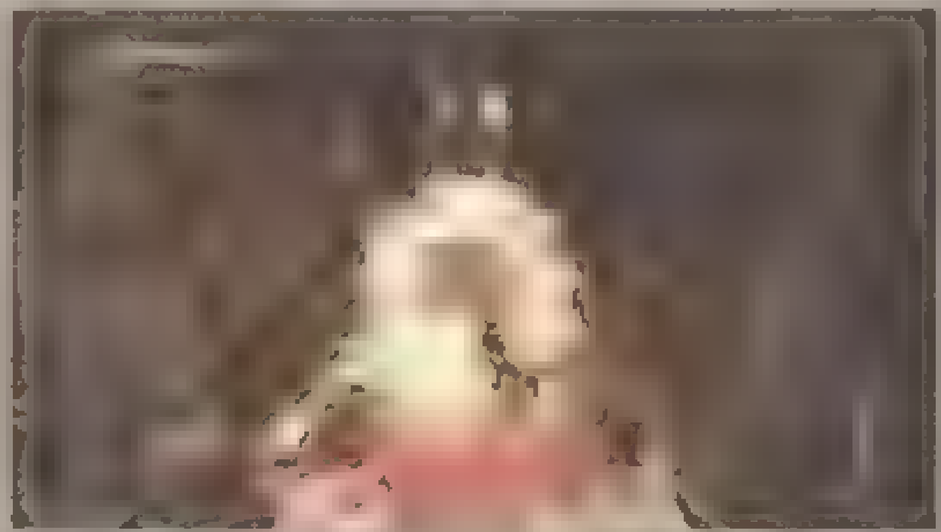
接著就是旋轉被光線照射的鏡像。要朝哪個方向旋轉都無所謂，不過以順時針方向會比較省事。

## 3 利用兩個鏡像

在第二個鏡像謎題裡有兩個鏡像。首先請用「波動一擊」將鏡像b推到邊緣，在它被光線照射的狀態下朝逆時針方向旋轉90度角。之後通過狹窄通道繞到鏡像c的後方，以「波動一擊」將之推到邊緣。這麼一來，來自鏡像b的光線就會透過鏡像c反射到門上。通道盡頭有遺體，請先取得光之魔力石（光の魔力石）再繼續前進。

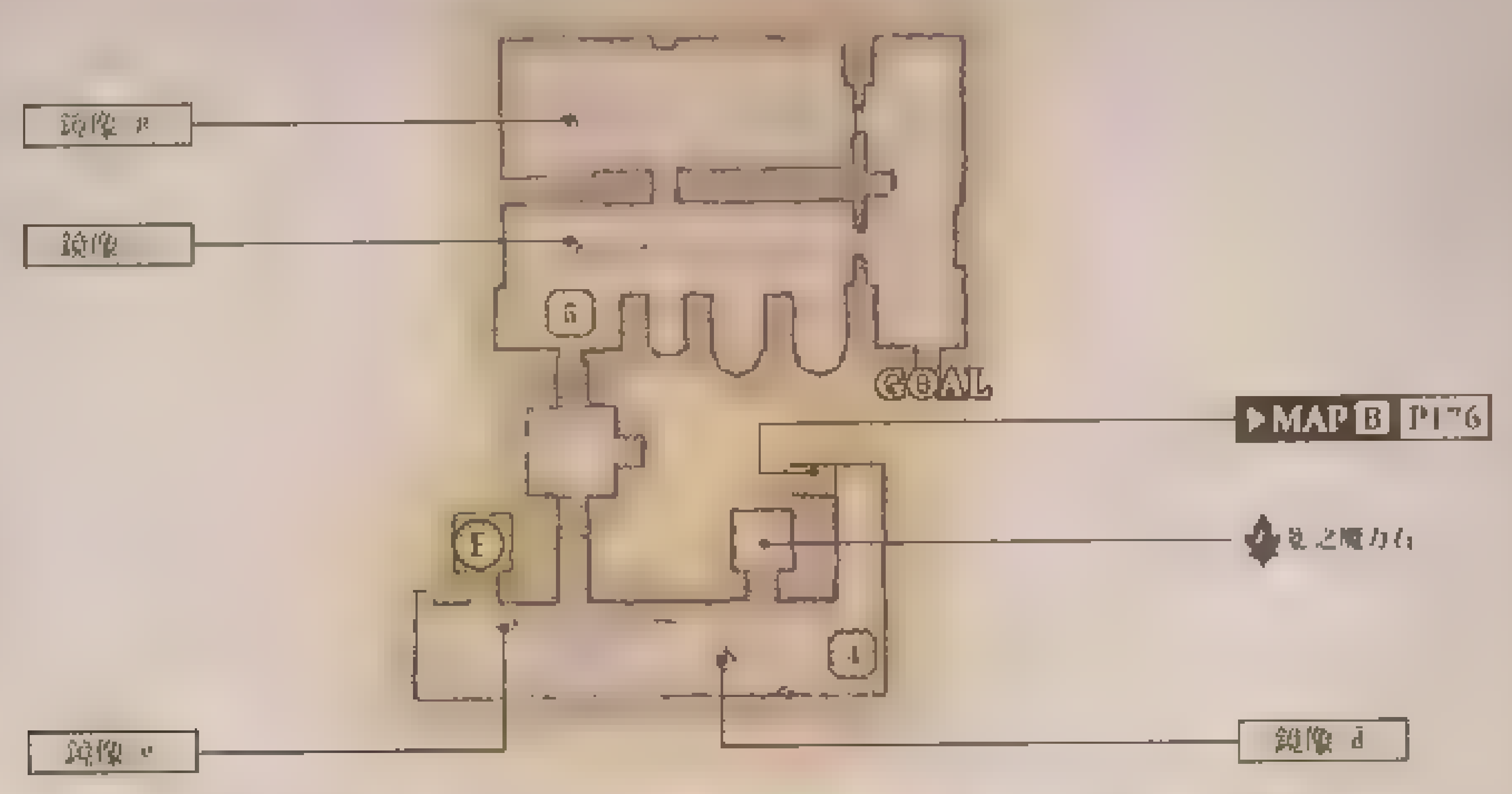


為了讓反射光線照射到鏡像c的通道，請將鏡像b轉到這個角度。只要確認光照射的位置，就不容易弄錯了。



不要旋轉鏡像c，只要從正後方以「波動一擊」推到邊緣。因為無法從鏡像c的通道過去，所以此時請從回過來時的通道

MAP C




## 4 使光線通過牆上的洞穴

上樓梯後就會發生第三個鏡像解謎。至於出現在頭上的詭姆林，請在一開始就用綑綁攻擊打倒。先以「波動一擊」將鏡像d推到邊緣，並將它逆時針方向旋轉135度角。接著以「波動一擊」將鏡像e推到邊緣並順時針方向旋轉15度角，光線就可以照到對岸的建築物裡面。完成上述動作後，先從樓梯下的遺體取得影之魔力石（影の魔力石），再往裡面前進。



旋轉鏡像d使光線照射到鏡像e。因為鏡像ⓔ在視野範圍內，所以很容易調整角度。但要注意詭姆林會來攪局。



將鏡像e轉到這個角度後，光線就會通過牆上的洞穴。如果「波動一擊」推得不夠遠，光線就無法通過牆上的洞穴。

## 5 毀壞牆壁使光線通過

首先以「波動一擊」將鏡像f推到邊緣並以逆時針方向旋轉135度角，接著用「肩膀衝撞」毀壞兩處牆壁，然後用「波動一擊」將鏡像g推到邊緣並以順時針方向轉動135度角，就能讓光線經由所有的鏡像照射到終點的門。靠近鏡像g後就會出現石化鎧甲，請先打倒它們再操作鏡像。



用「波動一擊」推動鏡像f後，來自鏡像e的光線就會射到這個位置，但這其實是騙人的。請將鏡像推到邊緣。



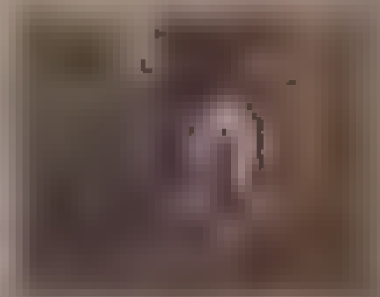
以鏡像g接收來自鏡像f的光線，再用鏡像反射後，便可將光線照射到終點的門而解開謎題。

Abbey Tower

《第5章》

STAGE 5-5

# 大修道院・塔



在這個關卡裡，必須繞行塔的外圍找出可攀爬的場所，並嘗試入侵塔的最上層。此處有許多以攀爬壁面或懸吊移動的場面，故重點在於充分掌握可前往的場所。

## FLOW CHART

MAP A [illegible]

▼

MAP A 操作椅子開關開門

▼

由 MAP B 往 MAP C 移動前往終點

▼ 往STAGE 5-6（→P181）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×2 ×0 ×0 | 聖水 |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器的消耗 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 食屍鬼→P61 |
| 詭姆林→P57 |
| |
| — |
| — |




## 1 迎擊敵人的奇襲

詭姆林與食屍鬼會一起出現，這些敵人都可以用綑綁攻擊一擊打倒，故請反復以綑綁攻擊應戰。打倒敵人後在通道前進時，請一併取得捲軸（卷物）與光之魔力石（光の魔力石）。



進入狹窄通道時往靠近螢幕的方向前進，就會看到可取得光之魔力石的遺體。請仔細探索通道並取得。

## 2 架起橋樑前往對岸

到達立足點盡頭後，在橋附近按下綑綁鈕就會發生連按按鈕，成功便可順利架設橋樑。過橋後到達廣場時空中會出現一群詭姆林，敵人的數量很多，反復以綑綁攻擊應付會比較安全。

## 3 開門後前往塔的外牆

解決所有的詭姆林後就操作椅子開關開門吧。接著前進時，雖然前方的立足點已經崩塌，但只要從立足點邊緣跳躍，就會懸吊在牆壁的皸裂處。接著就運用懸吊與攀爬壁面的動作設法爬上塔的外牆。



上樓梯後會發現還是死路，不過前方牆壁有會發光的皸裂，從立足點邊緣跳躍就可以懸吊在皸裂上。

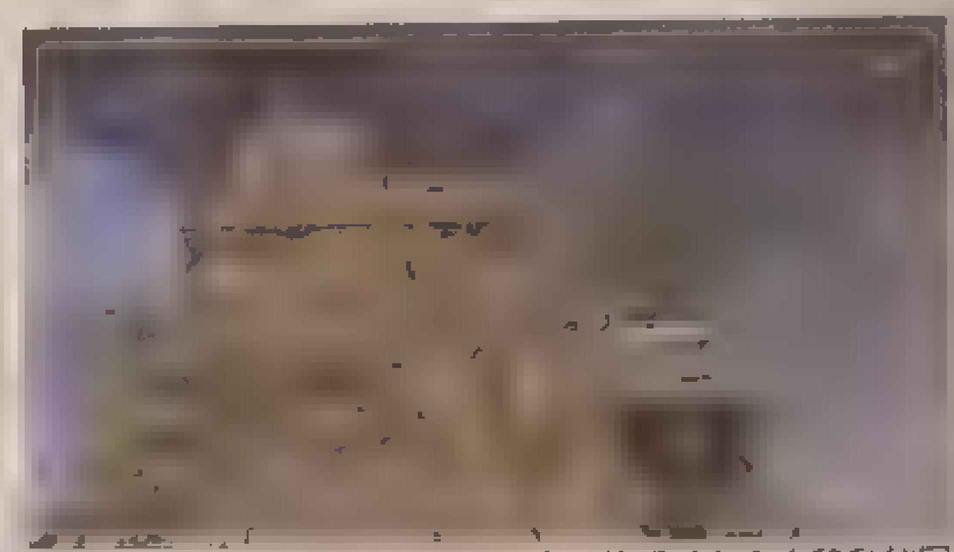



## 4 小心崩塌迅速前進

利用懸吊中的跳躍在外牆向右繞行後，就會在轉角附近發生部分牆壁將會逐漸崩塌的震動。要是停止移動就會被崩塌波及，故在能綑綁到頭上的掛鉤前請盡快前進。綑綁掛鉤後以攀爬壁面的方式爬上去，就能在懸吊後往右跳躍。移動後會再度發生震動，此時請迅速綑綁位於頭上的掛鉤。



震動會使後方的立足點崩塌。因為綑綁頭上的掛鉤就可以避免跌落，所以請盡快移動到該處。



綑綁掛鉤後以攀爬壁面爬到這裡後，就可以在向右移動的同時以跳躍來到小立足點。

## 5 以懸吊的方式在外牆前進

到達立足點的盡頭後前方牆壁有破裂，請以衝刺跳躍懸吊在破裂上，若用一般跳躍就會因為距離不夠而跌落。

懸吊在破裂後共有左右兩條分歧路線，左方雖然是死路，但可以取得命之魔力石（命の魔力石），故請務必前往。往右前進時會通過牆壁與牆壁間的縫隙，請反復利用懸吊中的橫向移動與向後跳躍，在兩側牆壁間往返移動前進。

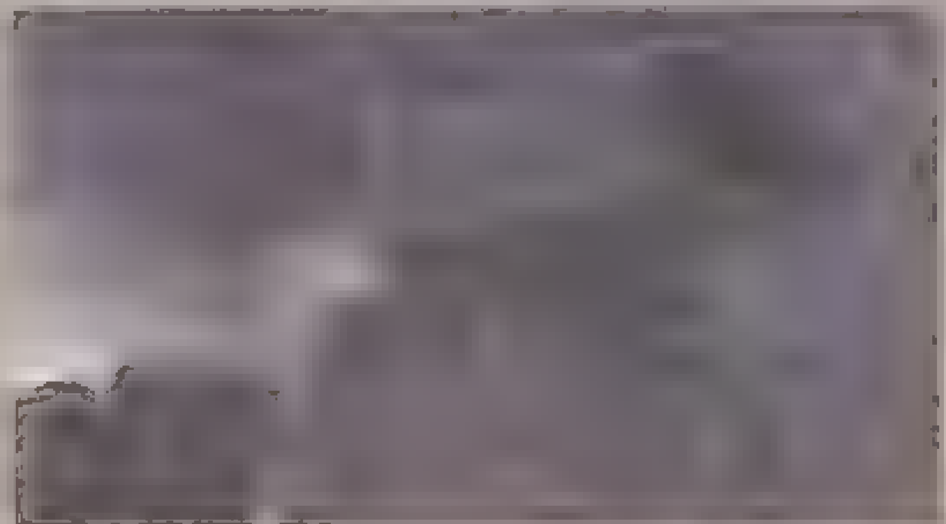
到達外牆的轉角後，此時發生的震動會使牆壁開始崩塌，請在被波及前到達盡頭，接著綑綁頭上的掛鉤以免掉落。



在這個立足點的中央就會因腳滑而跌落，如果在右端，即使前進到盡頭也不會跌落，故請從右端採取衝刺跳躍。



懸吊在牆壁上往左前進時，會立刻在外牆轉角看到遺體。之後可懸吊在牆壁的破裂返回。



進到外牆的轉角後，從這裡往上爬就能綑綁頭上的掛鉤。若繼續往右前進反而會因無法懸吊而跌落。

MAP C




## 6 綑綁掛鉤前往最上層的窗戶

綑綁掛鉤後以攀爬壁面的方式爬上外牆，便可在左邊後方看到發光的掛鉤。若想綑綁這個掛鉤，就必須維持攀爬壁面的動作往左移動，並在靠近外牆轉角的位置按下綑綁鈕。順利綑綁左側後方的掛鉤爬上去後，再以懸吊的方式往左移動。接著綑綁頭上的掛鉤，在被封死的窗上按攻擊鈕，就可以打破窗戶進入塔內，然後就會發生動畫並結束此區域。

從躲在塔內的文生・多林（ヴィンセント・ドーリン）手中搶走聖水後，就可以使用對不死族非常有效的副武器「聖水」了。



移動到這附近時按下綑綁鈕。因為就算不跳躍也可以綑綁到，所以不需要刻意冒險表演特技。



前進至被木板封死的窗戶上就等於到達終點了，請利用反作用力撞破窗戶引發動畫。



STAGE 5-6

# 布羅納



與吸血鬼戰士的前哨戰結束後，就會與吸血鬼軍團的其中一位部隊長布羅納對決。這是專門與敵人戰鬥的關卡，沒有可取得的魔力石。

### FLOW CHART

MAP A 打倒吸血鬼戰士×11
▼
MAP A [illegible]
▼ 往STAGE 6-7（→P182）

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | — |

| [illegible] |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 斬短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| BOSS 布羅納→P86 |
| 吸血鬼戰士→P62 |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 準備萬全後前往廣場

在開始地點的狹窄通道裡有生命之泉與魔力之源，在進去裡面前請務必恢復至全滿狀態。綑綁位於盡頭的掛鉤後就會進入廣場，四周會出現許多吸血鬼戰士。在與布羅納戰鬥前總共必須打倒11個吸血鬼戰士，在此請盡可能避免受到傷害。聖水對吸血鬼戰士相當有效，請善加利用。



跑到廣場角落後使用「神聖十字」，既可同時攻擊許多吸血鬼戰士，也不容易受到反擊。

Castle Sewers

《第5章》

# 古城・下水道

5-7



開始侵入連接吸血鬼古城的下水道了。這是個解謎要素相當濃厚的關卡，必須操作多數開關開啟所有的門後，才有辦法到達終點。

## FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動

▼

MAP B 操作開關ⓐ停止排水，在重新排水前趕快前進

▼

MAP B 打倒操作椅子開關後出現的骷髏戰士×3

▼

MAP B 操作椅子開關開門

▼

MAP B 操作開關ⓑ開門

▼

MAP B 從通道遠端投擲爆裂短劍操作開關ⓒ，開門後前往終點

▼ 往STAGE 6-1（→P186）

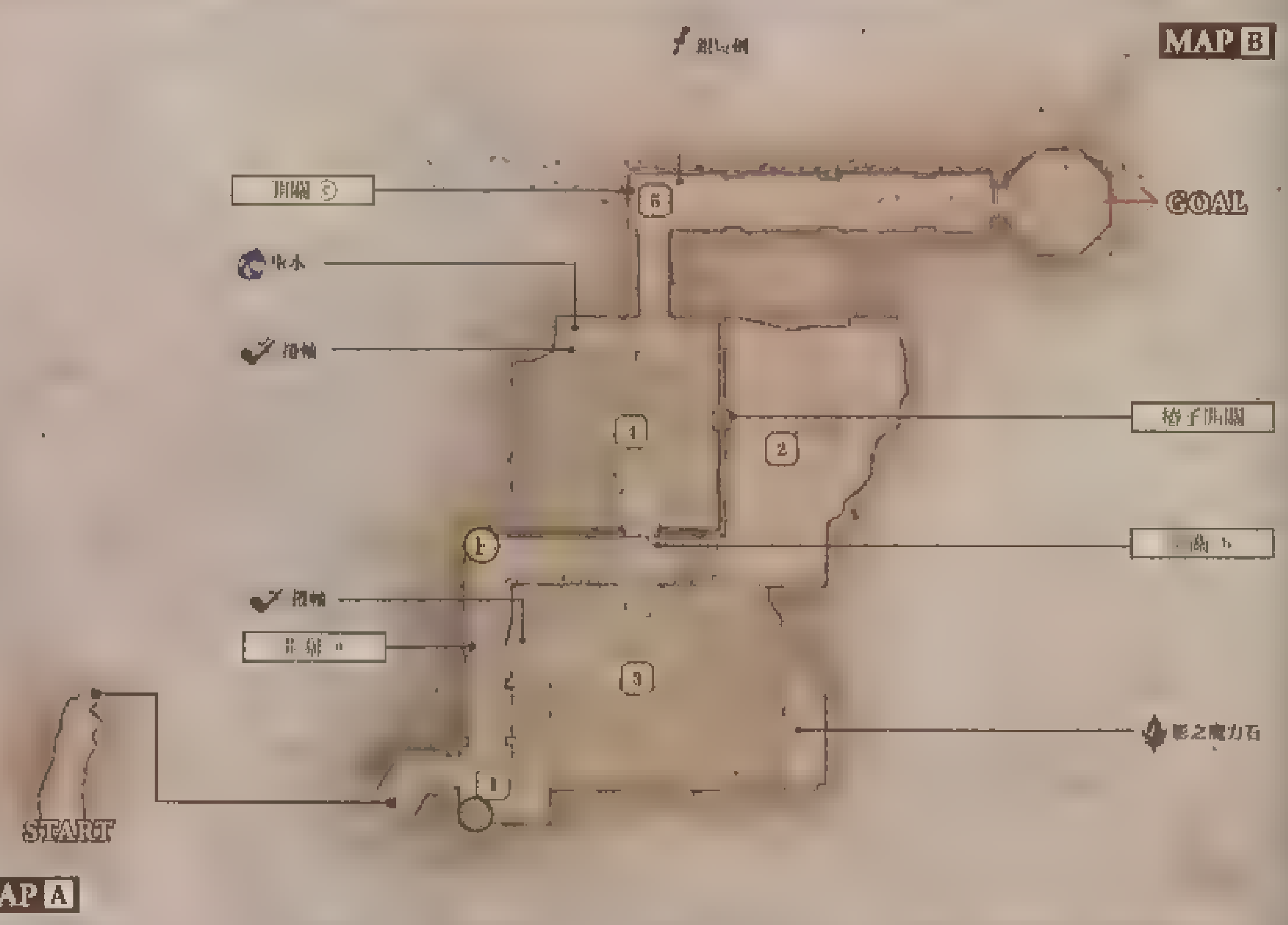
## STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| FULL | — | 4 | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 骷髏戰士→P64 |
| — |
| — |
| — |
| — |




## 1 阻止排水前往裡面的廣場

下水道只有兩側地方會流出大量的水，接觸到這些水雖然不會受到傷害，但卻會被沖走，故必須阻止排水才能繼續前進。

操作開關ⓐ可暫時關閉這兩側地方的排水，而操作裡面廣場的椅子開關後則能完全disable排水。首先請操作開關ⓐ，然後立刻以衝刺前往椅子開關。若魔力不足，請先靠近魔力之源恢復後再前往椅子開關。



若操作通道途中的開關ⓐ後就會重新開始排水，首先請進入廣場操作椅子開關

## 2 打倒敵人操作椅子開關

操作廣場上的椅子開關後會進入動畫，接著總共會出現三個骷髏戰士。因為這張地圖裡有魔力之源與聖水的補充點，所以請不要吝於使用魔力與聖水。

打倒骷髏戰士後，操作椅子開關便可開啟看得到柵欄裡面的門。接著繞到後面操作開關ⓑ開啟地板下的門，便能前往開關ⓒ所在的通道。



雖然骷髏戰士是強敵，但可用妖精長時間阻止其行動。請併使用攻擊範圍較廣的聖水，一口氣收拾他們吧。

## 3 進入水路取得魔力石

在進入下水道裡面之前，請前往靠近盡頭處一側的水路，從遺體取得影之魔力石（影の魔力石）。只要避開毒霧進入水路，就能到達遺體的所在地。為了避免沉入水中，移動時動作要快。



因為必須在水路長時間移動，所以時間非常有限。水路裡躲了一個水妖，請於確認水面動態後再前進。

## 4 前去補充聖水

這段水路的毒霧範圍很大，因為無法在水路步行，所以請用衝刺跳躍前往對岸。在進入對岸深處的通道前，請沿著牆壁往左方前進以補充聖水。

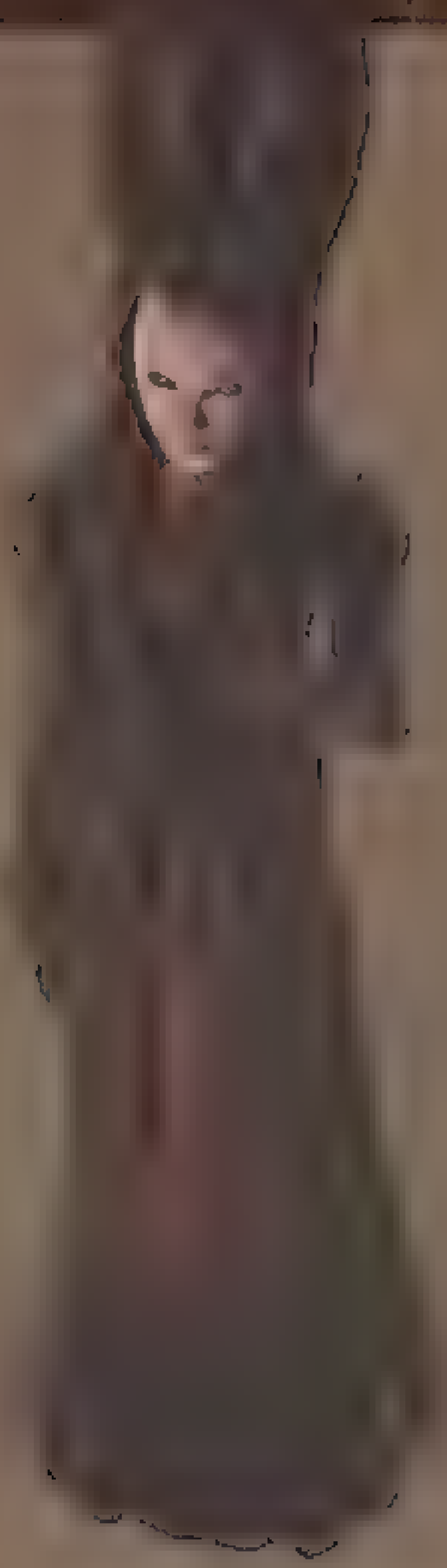
## 5 利用爆裂短劍

以「波動一擊」操作開關ⓒ後，正前方深處的門就會開啟，同時地上的洞穴會每隔一段時間就冒出針刺，不過這根本是騙人的機關，即使跑過有針刺的地面，門也一定會關閉。在這裡請先前進至門前，然後以爆裂短劍從遠距離操作開關ⓒ開門。



在未啟動開關的狀態下移動到門前，然後發動魔力投擲爆裂短劍。之後只要爬上前方的牆壁便可通過





# 第6章

CHAPTER SIX

加百列取得了多林院長獨佔的古代遺物聖水，並打倒[illegible]的和平，加百列也因此被村人譽為神所派遣的救世主。然而，接下來才是他真正的目的，在他人的帶領下，加百列進入了可潛入城內的秘密通道，也讓自己[illegible]。

Laura

**羅拉**（ローラ）

（CV：[illegible]）

吸血鬼王字的女兒，本身也是吸血鬼，對其鮮血的欲望，[illegible]




「我　一直對這座古城抱持著恐懼
這裡　一直對你緊追不捨　既無處可逃　又高深莫測的古城」

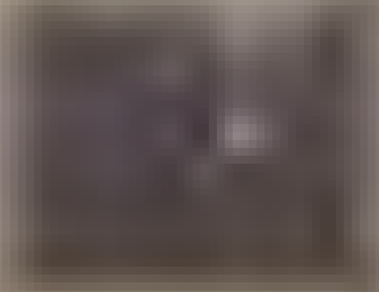
STAGE LIST

6-1 古城·中庭 →P186
6-2 庭園迷路 →P188
6-3 古城·広間 →P190
6-4 取得「墮天使の翼」後→可強化銀短劍
6-4 大食堂 P193

《第6章》

6-1

# 古城・中庭



從古城中庭潛入地下。雖然中庭的門都無法開啟，但只要在下一個關卡取得鑰匙後就能開啟了。與敵人的戰鬥場面很多，請務必有效使用副武器。

## FLOW CHART

MAP [illegible] 打倒會出現在中庭的活化鎧甲 ×2 [illegible]
▼
MAP A 操作格子開關開啟往地下的門
▼
MAP B 騎乘座狼攀爬柱子
▼
由 MAP [illegible] 經過 MAP [illegible] 往 MAP D 移動
▼
MAP D 打倒骷髏戰士 ×3
▼
MAP D 操作格子開關開門前往終點
▼ [illegible] →P.88

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | | |
|---|---|---|
| ×1 | ×0 | ×0 |

| 取得古代遺物 |
|---|
| — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | 1 | 1111 |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 活化鎧甲→P63 |
| 骷髏戰士→P64 |
| 吸血鬼戰士→P62 |
| 座狼→P19 |




## 1 來到地面後前往廣場

開始後以懸吊的方式向右繞行，再綑綁掛鉤往上爬就可以來到地面。來到地面後請往地圖上方前進，懸吊在牆壁後以跳躍越過柵欄。若聖水不夠請補充後再前進。



在生命之泉附近的牆壁以跳躍懸吊在上面，然後爬上去再往右跳躍，就可以越過柵欄來到廣場

## 2 以黑暗水晶收拾敵人

穿過格子開關後會出現兩個活化鎧甲。因為打倒對方後一定會掉落黑暗水晶（闇のクリスタル），所以如果有這個道具就別吝於使用。解決敵人後就操作格子開關跳下洞穴。

## 3 騎乘座狼攀爬柱子

來到地下後，請在魔力之泉恢復魔力，再以「連勝衝撞」毀壞左側較脆的牆壁，在牆壁後方的遺體可以取得命之魔力石（命の魔力石）。來到地下後經過一段時間就會出現骷髏戰士，有時候則會出現座狼。請使牠陷入暈眩，再以騎乘爬上柱子。



[illegible]

## 4 位於對岸的道具

騎乘座狼爬上柱子後，就會與兩個吸血鬼戰士發生戰鬥。此時請維持在騎乘座狼的狀態下應戰。戰鬥結束收拾座狼後，可從位於地圖右上方的洞穴跳下繼續前進，但也可通過鋼筋前往對岸。

對岸有生命之泉、可取得捲軸（巻物）的遺體，以及黑暗水晶（闇のクリスタル）的補充點，若有必要請順路取得。若不慎從鋼筋上跌落，就必須重新騎乘座狼攀爬柱子。



通過鋼筋時的移動方式和在蜘蛛絲或樑柱上前進時相同，身體失去平衡時就趕快按住搖桿鈕

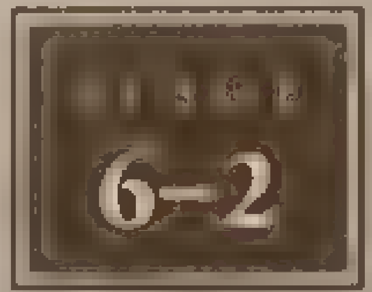
## 5 利用聖水應戰

此時會同時出現三個骷髏戰士。因為通道很狹窄，很容易陷入混戰，所以請利用副武器盡快一決勝負。特別是聖水很容易一口氣攻擊三個敵人，而且又能在下一個關卡補充，所以開門開始後就立刻連續使用聖水吧。打倒所有骷髏戰士後，就操作格子開關開門繼續前進，爬上螺旋樓梯後即可過關。



[illegible]

《第6章》



STAGE 6-2

# 庭園迷宮

探索有如迷宮般的庭園，目的是取得開啟古城城門的鑰匙。因為魔力石會藏在很容易遺漏的場所，所以前進時請確認地圖掌握目前所在地。



## FLOW CHART

MAP A 以「波動一擊」推動石柱並利用石柱前進
▼
MAP A 在右上角廣場操縱人蜘蛛打開門。
▼
MAP A 以人蜘蛛的絲線開路，解開謎題後取得ヴァンパイアの鍵
▼
MAP B 在鑰匙孔a使用ヴァンパイアの鍵開門
▼
MAP B 在鑰匙孔b使用ヴァンパイアの鍵開啟城門
▼ 往STAGE 6-3（→P190）

## STAGE DATA

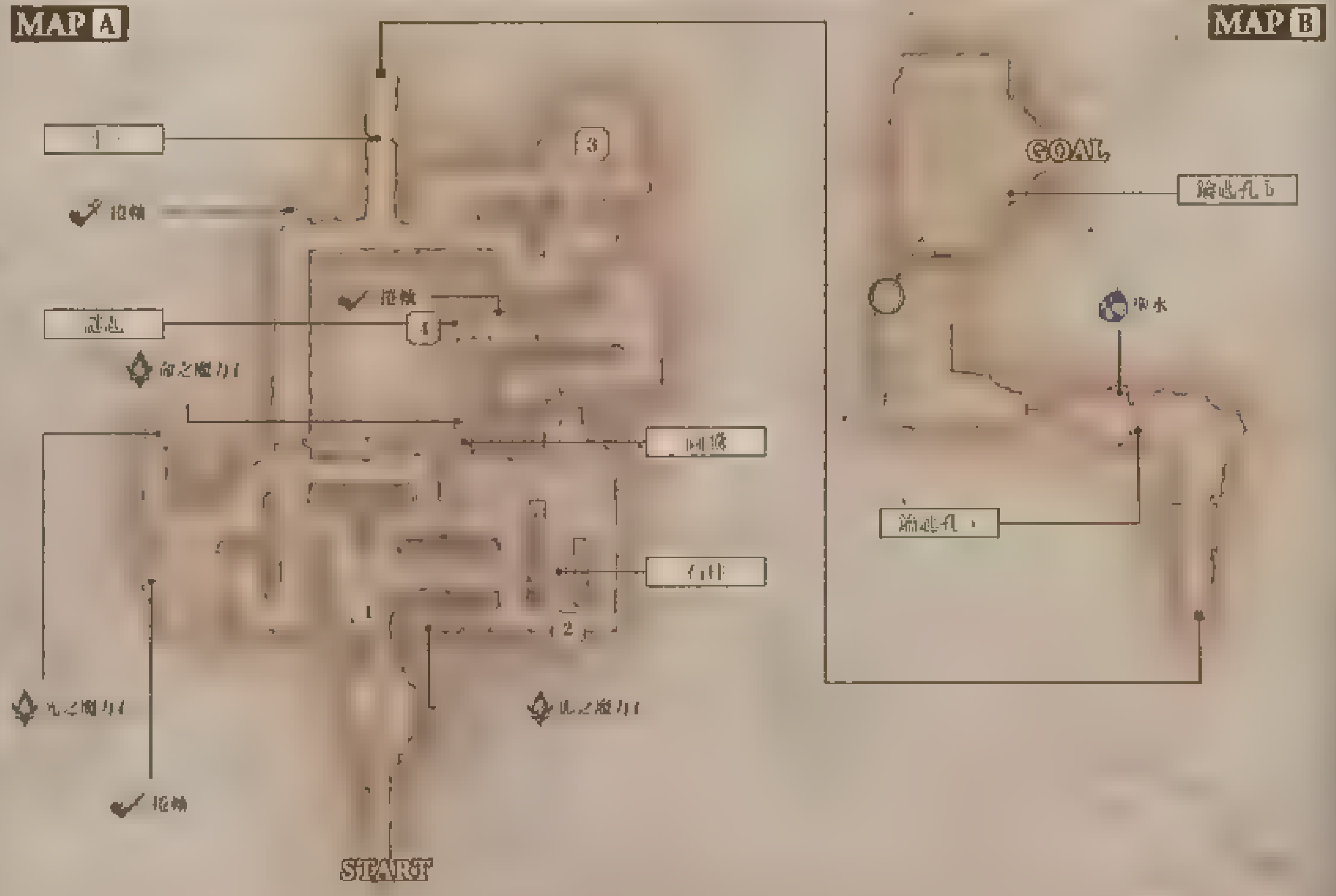
| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
| --- | --- | --- | --- |
| ×1 | ×1 | ×1 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 短劍 | 斧槍 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | 4 | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 曼德拉→P65 |
| 人蜘蛛→P52 |
| — |
| — |
| — |

MAP A　　MAP B




## 1 探索庭園取得魔力石

基本上請以衝刺閃躲出現在庭園的曼德拉，只有當對方靠近加百列時再出手打倒。庭園內有可以用「肩膀衝撞」破壞的牆壁，圍牆的後面還有魔力石，首先請去取得這些地方的道具。



地圖左端通道盡頭的牆壁可以用「肩膀衝撞」撞破，調查遺體後可以取得光之魔力石



以左操作桿輸入前後面可破壞圍牆，但得花上一段時間才能成功，請注意別被曼德拉吸走生命力

## 2 推動石柱開路

以「波動一擊」可以推動狹窄通道裡的石柱。推到邊緣後懸吊在斷裂處，再以跳躍越過籬笆。在石柱附近有坍塌的橋，若想繼續前進，就必須仰賴大蜘蛛的能力。



將石柱推到這裡後就可以懸吊在裂縫了，爬上去後往後跳躍，就可以懸吊在籬笆後方的石柱上

## 3 活用大蜘蛛的能力

前進至地圖右上方的廣場後就會出現人蜘蛛，使牠陷入暈眩並騎乘後，可探索的範圍就會變大。在坍塌的橋使用蜘蛛絲，便可開路前往原先無法到達的對面。另外用蜘蛛絲綁住被門封住的場所再連按鍵成功後，就可以通過了。順利騎乘大蜘蛛後，首先請直接回到地圖下方，取得位於對岸遺體上的影之魔力石（影の魔力石）。



維持在騎乘大蜘蛛的狀態回到地圖下方，只要以蜘蛛絲開路就可以從對岸的遺體取得影之魔力石

## 4 解開謎題取得鑰匙

利用蜘蛛絲前進後就會遇到石像謎題。這裡的謎題只要讓三尊石像都面向中央便可解開，但移動其中一尊石像也會連帶使其他石像移動，而且也無法單獨改變其中一尊石像的方向。雖然看似很複雜，但解法其實很簡單，只要將第二列石像往同一個方向移動兩次即可。

解開謎題後會取得吸血鬼鑰匙（ヴァンパイアの鍵），對 MAP B 的兩個鑰匙孔使用後便可過關。



將石像排列成這樣便可解開謎題。除了第二列以外的石像都不需要移動，請別弄錯了。

【第6章】庭園迷宮

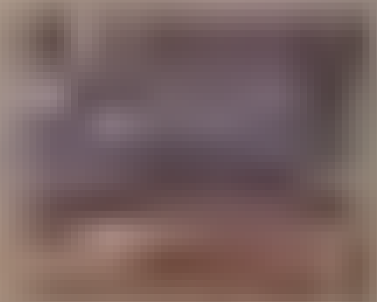
Castle Hall

《第6章》

6-3

# 古城・大廳

潛入吸血鬼所佔領的古城內部。這個關卡可分為利用吸血鬼怕光的特性開路的探索階段，以及用吸血祖與穆拉對決的階段。



## FLOW CHART

- MAP A 以尖釘鎖鏈打開窗簾ⓐ，使光透過後，將吸血鬼戰士全部消滅
- ▼
- MAP A 以尖釘鎖鏈打開窗簾ⓑ，並以「波動一擊」推動鏡像ⓐ使之旋轉，使光朝門的方向反射
- ▼
- MAP A 操作椅子開關ⓐ，開門
- ▼
- MAP A 以尖釘鎖鏈打開窗簾ⓒ，使光透過後，將吸血鬼戰士全部消滅
- ▼
- MAP A 操作椅子開關ⓑ開門
- ▼
- MAP A 以「波動一擊」推動鏡像ⓑ使之旋轉，使光朝門的方向反射後開門
- ▼
- MAP A 操作魔力開關開門
- ▼
- MAP A 迎擊吸血鬼戰士，開門後往 MAP B
- ▼
- MAP B 在吸血祖盟獲勝並前往終點
- ▼ 往STAGE 6-4（→P198）

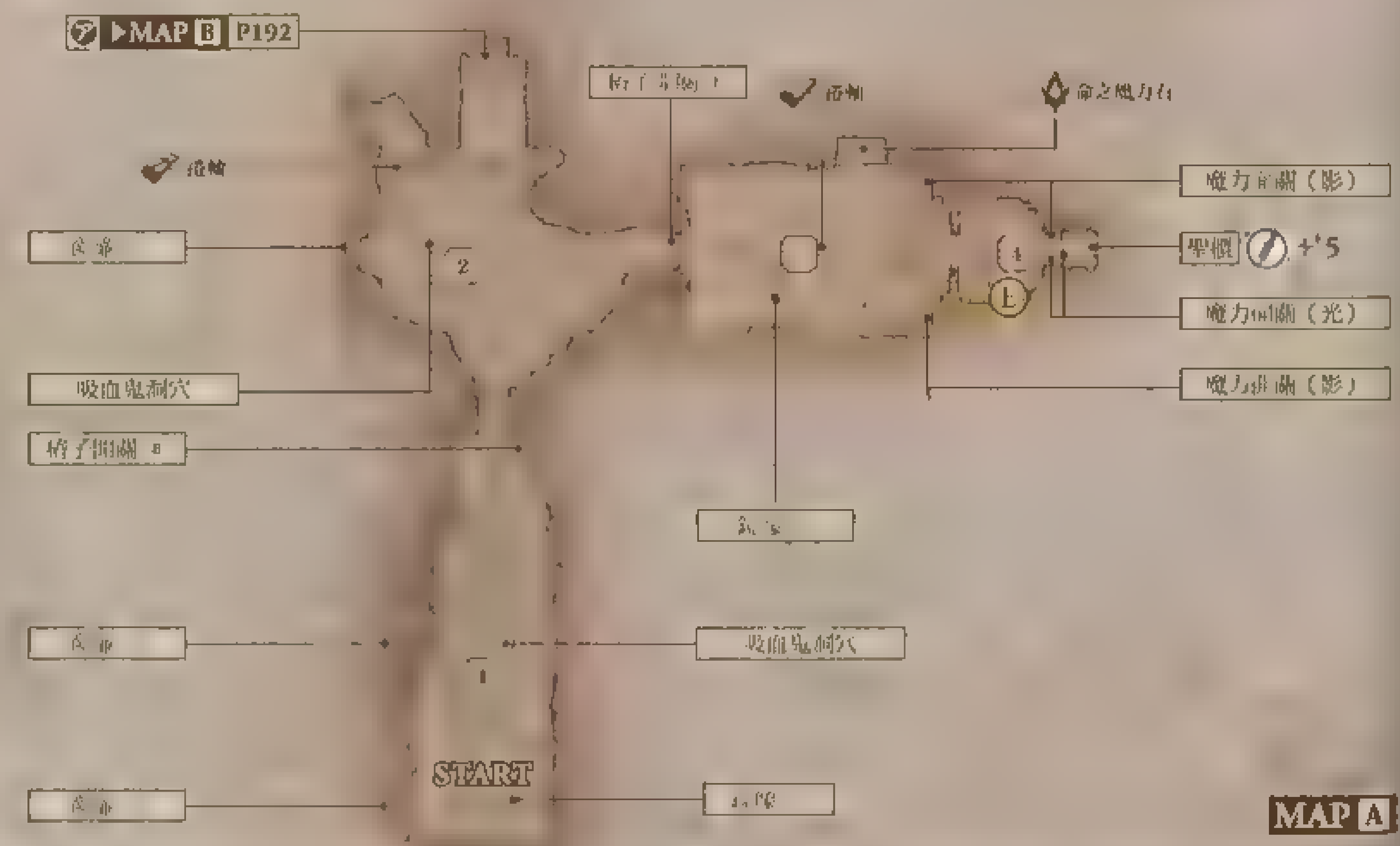
## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×1 ×1 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| 銀短劍＋5（必須擁有熾天使の翼） |

| 武器取得數 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀短劍 | 妖精 | 聖水 | 聖晶水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 活化鎧甲→P63 |
| 吸血鬼戰士→P62 |
| — |
| |
| |




## 1 以光線淨化洞穴

這裡會與二個吸血鬼戰士發生戰鬥，但即使打倒牠們，經過一段時間後還是會從洞穴裡出現新的吸血鬼戰士。若想封住這個洞穴，就必須綑綁釘在窗簾ⓐ上的木材後並連按按鈕破壞，藉此移除窗簾讓光照射到洞穴裡。比較安全的戰法是解決到留下一個吸血鬼戰士時使用妖精阻止其行動，然後趁機拿掉窗簾。

封住洞穴後就回到畫面上靠近螢幕的方向拿掉窗簾ⓑ，接著以「波動一擊」將鏡像ⓐ推到邊緣再旋轉180度角，最後操作椅子開關便能繼續前進。



想破壞釘在窗簾上的木材需要花點時間，請在不會被吸血鬼戰士妨礙的狀況下綑綁木材



拿掉窗簾使光照射全吸血鬼的洞穴吧。吸血鬼戰士被光照到時會受到些許傷害



將鏡像推至邊緣後旋轉180度角，便可使照進窗戶的光線延伸至通道深處，調整成這樣就準備萬全了

## 2 封住第二個洞穴

這裡也有會冒出吸血鬼的洞穴，裡面會出現活化鎧甲與吸血鬼戰士，就比照先前的方式破壞木材拿掉窗簾讓光線照進洞穴吧。活化鎧甲相當棘手，如果有聖晶水晶（聖のクリスタル）就趕快使用。將光線照進洞穴解決所有的敵人後，就操作椅子開關往裡面前進吧。

## 3 利用鏡像開門

以「波動一擊」將鏡像ⓑ推到左邊後以逆時針方向旋轉90度角，就能反射來自鏡像ⓐ的光線開門。另外，這個房間裡有可以攀爬的場所，可以從這裡取得命之魔力石（命の魔力石），請別忘記了。

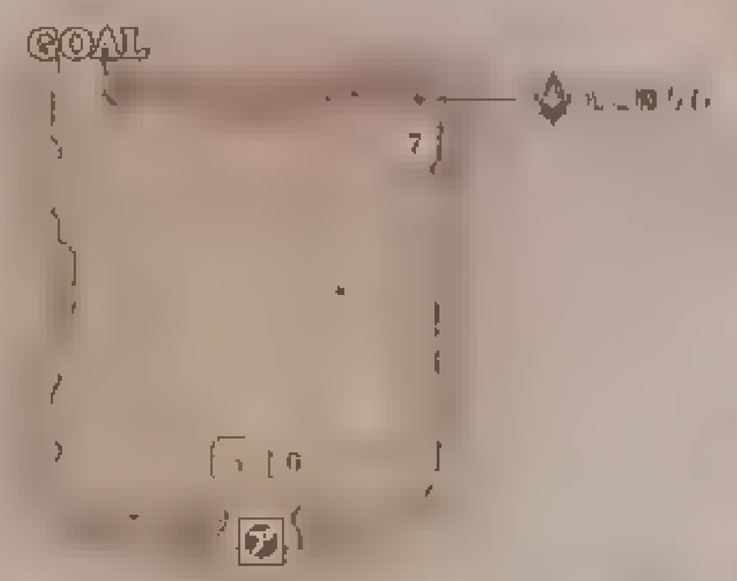


毀壞家具後會露出牆壁上的破裂，以跳躍便可懸吊在上面，這個立足點上面很安全，不會被敵人攻擊

## 4 設法撐到開門

利用鏡像開門後，就可以操作五個魔力開關了，請在地圖上確認啟動開關的所需魔力。門後方較高的位置有聖櫃，必須在 8-4 取得熾天使之翼（熾天使の翼）後才能調查。

操作所有魔力開關後，通往 MAP B 的門前鐵柵欄便會上升，然後附近會變暗並出現大批吸血鬼戰士。鐵柵欄完全上升後門就會開啟，在這之前請設法撐過敵人的猛攻。要是生命力較少，或是不想冒險，就後退到可取得魔力石的立足點上。門開啟時會有類似解除門鎖的音效，聽到這聲音後就趕快朝門衝刺吧。




## 5 記住棋盤的規則

進入 MAP B 後蘿拉（ローラ）會登場，並且會開始以吸血棋盤對決。這個小遊戲雖然可以略過，但略過就無法獲得經驗值了。

吸血棋盤開始時，雙方都會各有兩個狼人、吸血鬼與死靈法師的棋子，當輪到玩家時就會轉動輪盤決定可以移動的棋子。基本上輪盤只能轉動一次，但總計失去兩個棋子時每一回可以轉動兩次，而總計失去四個棋子時每一回可以轉動三次。

決定想移動的棋子後，就可以將棋子往空格移動一步，或是攻擊鄰近的敵方棋子。攻擊時可以減少對方棋子的生命力，而當生命力歸零時棋子就會消滅。只要打倒對手所有的棋子便可獲勝。

### ◎棋子的種類



●狼人（ライカンスロープ）

只有這個棋子能一次移動兩格。雖然攻擊力很高，但防禦力很低，承受兩三次攻擊就會被打倒。



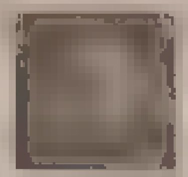
●吸血鬼（ヴァンパイア）

防禦力很高，而且擁有可吸收敵人生命力的能力。當敵人的防禦力愈低，吸收生命力的效果愈好。



●死靈法師（ネクロマンサー）

最遠可以從離敵人兩格的位置採取無視防禦力的攻擊，但非常不耐打。具備召喚殭屍的能力。



●殭屍

死靈法師所召喚的棋子，最多可在棋盤上出現兩個。能力非常差，但可以當肉盾。

## 6 獲勝的秘訣

吸血棋盤與輪盤有關，雖然有時候也須純粹看運氣，但還是有獲勝的秘訣，請務必牢記。

首先最重要的就是不要盲目地主動靠近，先在原地靜待敵方棋子靠近。尤其死靈法師是能從遠處攻擊敵人的優秀棋子，但相當不耐打，根本不應該前進。原則上行動時請在死靈法師的前方配置吸血鬼，當敵人靠近時就以死靈法師進擊。至於面對敵方的死靈法師時，殭屍的按部就班攻擊會非常有用。此外也可以用狼人一口氣靠近對方，但這麼一來就必須做好會遭受反擊的心理準備。

接著要思考應該進攻的棋子種類。當敵方的某種棋子從盤面上消失殆盡時，敵方轉動輪盤轉到該棋子就會無法行動，而使狀況對我方更有利。當然同樣的狀況也會發生在我方身上，故為了避免失去同種棋子，請在移動棋子的同時以防禦鈕確認剩餘生命力。請徹底實踐這些要點以面臨這場棋盤對決吧。



殭屍只是吸血鬼的食物，可藉由吸收生命力大幅恢復。

## 7 取得魔力石前往終點

在棋盤對決中勝利後前往終點便可過關，但調查房間角落的遺體則能取得光之魔力石（光の魔力石）。順帶一提，毀壞遺留在棋盤上的棋子後一定會出現副武器。



右上方角落有遺體，自行終點前務必過去調查



TAG 6-4

# 大餐廳



探索古城內部荒廢許久的餐廳，並利用食屍鬼會吃肉的習性開路。最後必須與一手包辦吸血鬼大軍餐點的廚師邪惡屠夫戰鬥。

### FLOW CHART

- MAP A 打倒食屍鬼×4
- ▼
- MAP A 從壺裡拿出肉放在盤子上，敲響呼叫鈴後，侵入打出食屍鬼的房間
- ▼
- MAP A 打倒邪惡屠夫取得屠夫鑰匙，並在逃孔a使用屠夫鑰匙開門
- ▼
- MAP A 在逃孔b使用屠夫鑰匙開門
- ▼
- MAP B 打倒活化鎧甲、骷髏戰士×4
- ▼
- MAP B 操作魔力閘關閉門前往終點
- ▼ 往STAGE 7-1（→P198）

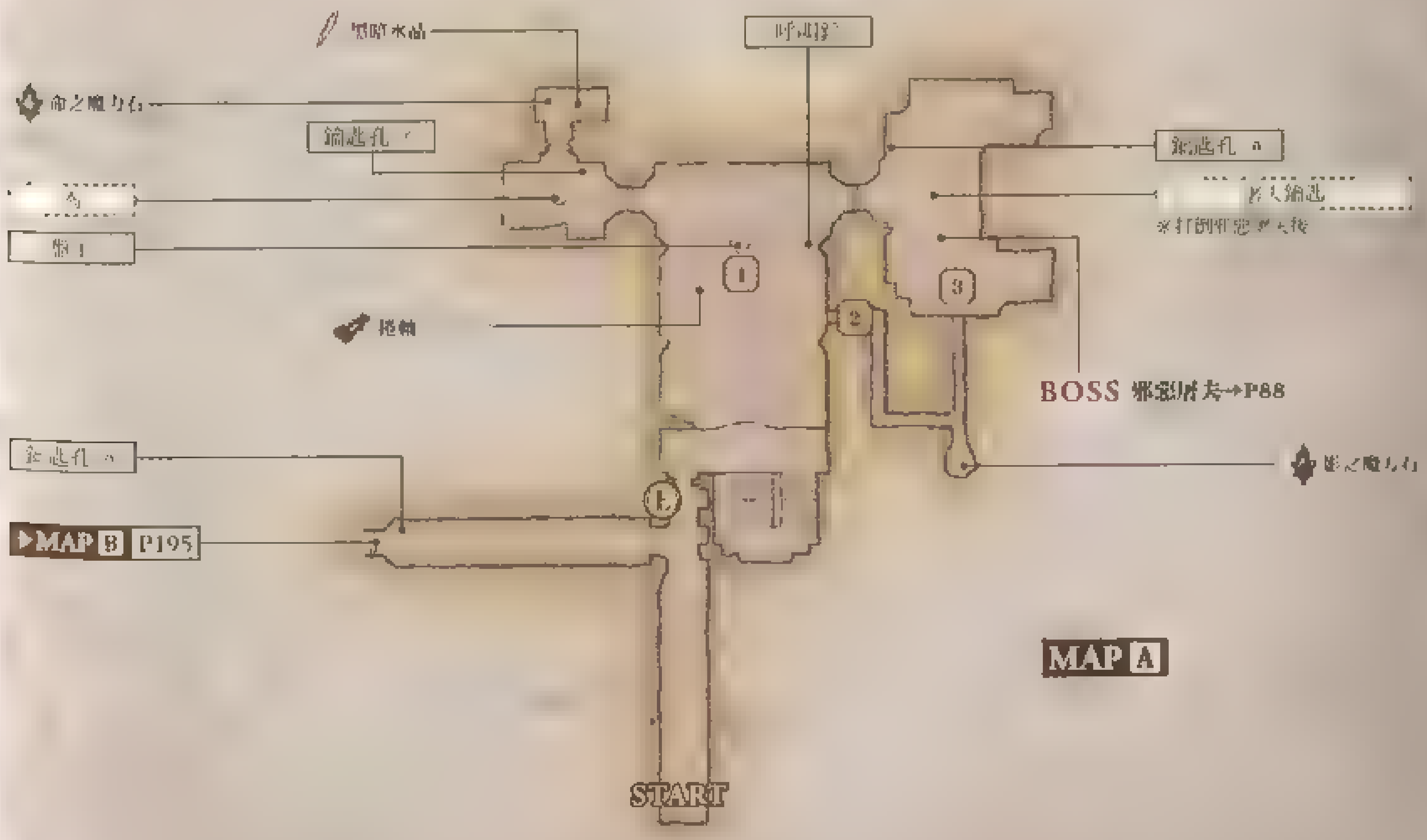
### STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×1 ×0 ×2 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | FULL |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 活化鎧甲→P63 |
| BOSS 邪惡屠夫→P88 |
| 食屍鬼→P61 |
| 骷髏戰士→P64 |
| — |



## 1 引出食屍鬼後前往通風管

穿越餐廳後會進入戰鬥，接著便會出現4個食屍鬼。雖然食屍鬼會吐出有毒酸液，但只要以網鎖攻擊應戰，就不容易遭受攻擊。

清空食屍鬼後就前往位於左邊後方的小房間，從詭異的壺裡取出肉吧。只要將這塊肉放到餐廳的盤子上後敲響呼叫鈴，食屍鬼就會聞到肉的氣味而從位於餐廳四角的通風管裡出現。其中只有一個通風管裡面有網綁點，利用它便可進入通風管內。由於通風管經過一段時間便會關閉，所以此時請別理會食屍鬼並迅速行動。



調查這個壺後便可取出詭異的肉，拿著肉回到餐廳，然後放在盤子上吸引食屍鬼吧。



將肉放在盤子上後調查這個呼叫鈴，食屍鬼就會蜂擁而出。但若沒有先放肉，即使敲響呼叫鈴也不會出現食屍鬼。



只有這個通風管可以進去。若通風管因時間流逝而關上，就請在打倒食屍鬼後重新敲響呼叫鈴，不需再拿肉。

## 2 通過通風管前往廚房

通風管內非常狹窄，只能勉強以半蹲的姿勢前進。通過通風管後便可抵達廚房，不過別忘了從凹槽取得影之魔力石。進入廚房後，就會與屠宰人發生戰鬥。



在轉角往畫面上靠近鏡頭的方向前進，便可發現倒在凹槽的遺體。要是到達廚房就無法回來了。

## 3 以屠夫鑰匙繼續探索

打倒肥胖屠夫後便可取得屠夫鑰匙，而能開啟MAP A的門。來到廚房時會出現食屍鬼，請盡快應戰。探索周遭之後就往MAP B移動吧。



若開啟位於餐廳左方後面小房間的門，就能從遺體取得命之魔力石。也能將黑暗水晶補充至全滿，相當方便。

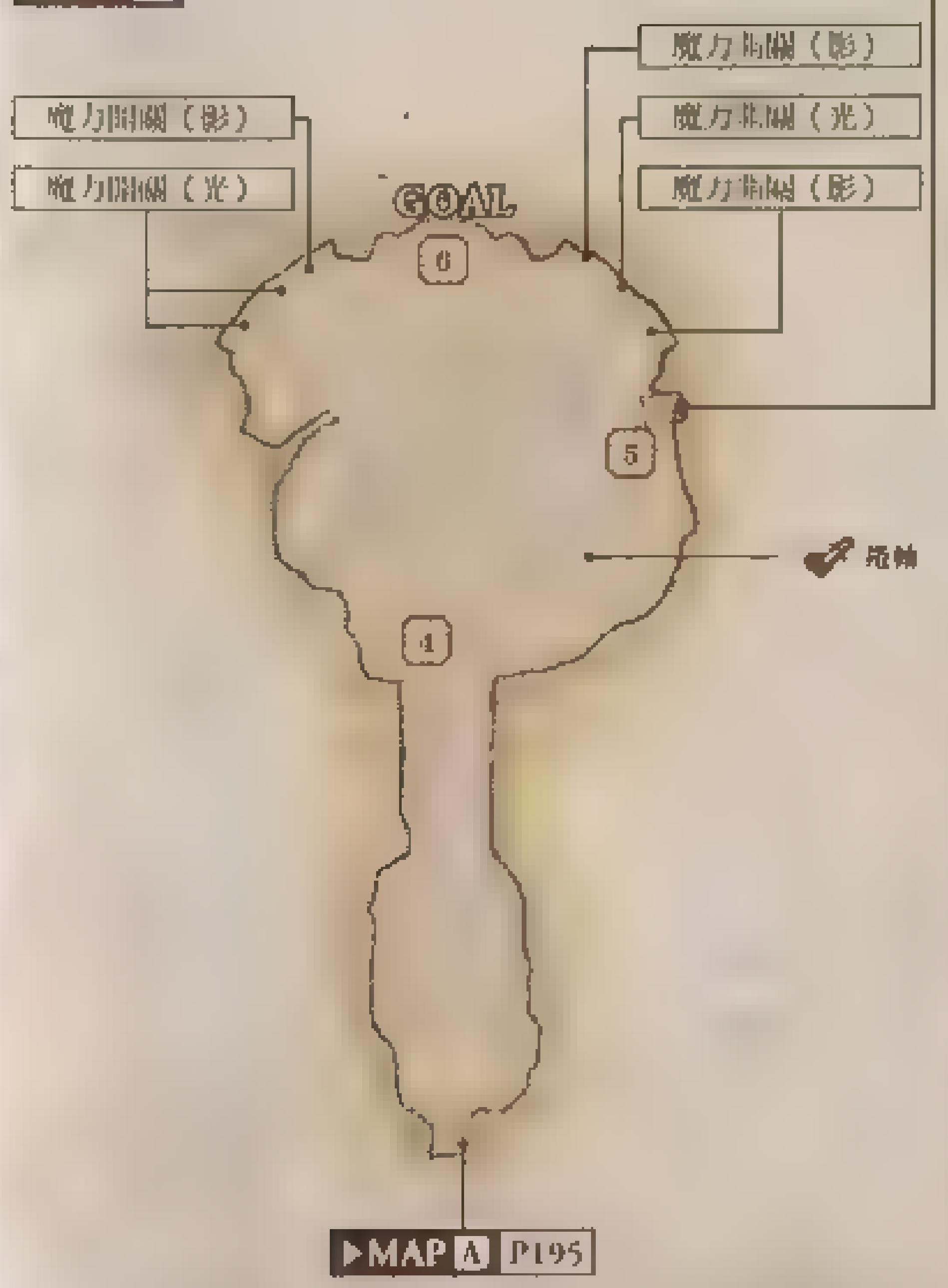


若想前往MAP B，就請查看位於通道盡頭的鐵門並使用屠夫鑰匙。利用魔力之源恢復後再繼續前進吧

MAP C




MAP B




## 4 以黑暗水晶解決所有敵人

在圓形廣場會出現四個骷髏戰士與活化鎧甲。因為在這裡很容易陷入混戰，所以請用黑暗水晶（闇のクリスタル）一口氣決勝負。若無法使用黑暗水晶就先折回通道吧，這麼一來就可以擺脫活化鎧甲而先與骷髏戰士戰鬥。

## 5 攀爬上去取得魔力石

為了進入MAP C，就必須從坍塌的樓梯網綁頭上的掛鉤。用攀爬牆面的方式爬上去後，再以懸吊及跳躍前往MAP C。只要利用樑柱前往深處，就可以從遺體取得影之魔力石（影の魔力石）。



站上這個階梯，頭上的掛鉤就會發光而得以網綁。在操縱魔力開關前先上去取得魔力石吧。

## 6 以魔力開關開門

操作牆壁上的六個魔力開關後，就會開門而能前往終點。發動魔力的提示寫在MAP C的捲軸裡，但若不知道解法，就用地圖跟下圖確認吧。



魔力開關的正確解答由左而右依序是光、光、影、影、光、影。若魔力不足，就回到有魔力之源的MAP A或MAP C吧



# 第7章

CHAPTER SEVEN

[illegible]

KEY CHARACTER

## Mechanical Monstrosity

### 機械獸（機械獣）



[illegible]




[illegible]

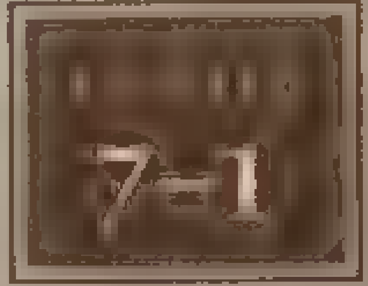
STAGE LIST

7-1 バルコニー ·P198
7-2 実験室 ·P200
7-3 天文台 P203

Balcony

《第7章》

# 露台






**探索能見度很好的露台，並找出開門所需的鑰匙。雖然地圖不大，但有許多場面都必須用攀登的方式移動。重點在於必須掌握一整排破裂與掛鉤的位置。**

## FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動

▼

MAP B 打倒骷髏戰士取得露台鑰匙

▼

MAP A 對鑰匙孔使用バルコニーの鍵開門

▼

MAP C 解開謎題開門後前往終點

▼ 往STAGE 7-2（→P200）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×1 | ×2 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 赤の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 骷髏戰士→P64 |
| 劍術大師→P59 |
| 吸血鬼戰士→P62 |
| |
| |

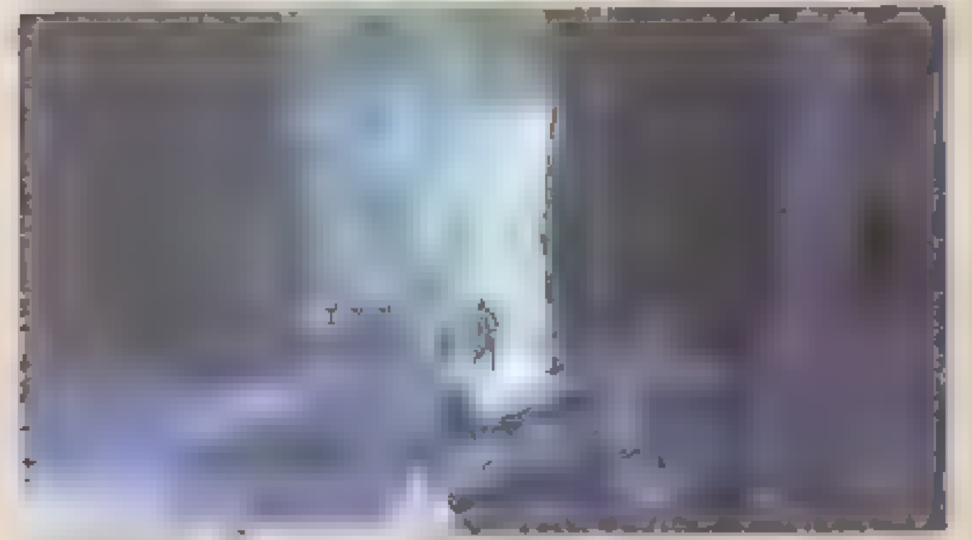



## 1 從戰鬥場景開始

開始後會在之後出現一隻吸血鬼戰士。若繼續前進來到立足點邊緣並往下移動，就可以擺脫這些敵人，故也可以不理會牠們。從立足點往下移動後，就必須在細樑柱上慎重前進。

## 2 順道取得魔力石

在樑柱上前進後，就會發現右邊有遺體。從樑柱的交叉點前往柵欄中斷處，然後在立足點邊緣懸吊往右移動，就可以調查該遺體了。取得影之魔力石（影の魔力石）後就折返吧。



從這裡前進就會懸吊在邊緣便能到達遺體所在的立足點　若從破裂的終點以跳躍前進，

## 3 可以補充副武器

這裡會逐一出現劍術大師，總共會出現三次，只要以妖精封鎖其行動，便可確實安全打倒對方。第三次出現的劍術大師被打倒後一定會掉落大量副武器，所有的副武器都能補充至全滿。打倒敵人後，就在牆壁的破裂處懸吊後爬上去吧。



從這裡跳躍就可以懸吊在牆壁的破裂上。就算不打倒劍術大師也能攀爬，故也可以不理會敵人

## 4 取得露台鑰匙

繞行外圍尋找柵欄崩塌的場所，然後在邊緣懸吊往 MAP B 前進。雖然這裡並排了兩個小房間，但有生命之泉的右側房間可以留待之後再探索。

進入左側房間後會出現兩個骷髏戰士，打倒它們便可取得露台鑰匙（バルコニーの鍵），調查遺體還會取得光之魔力石（光の魔力石）。至於右側房間則會出現一個劍術大師，請打倒它後以生命之泉恢復生命力，再回到 MAP A。

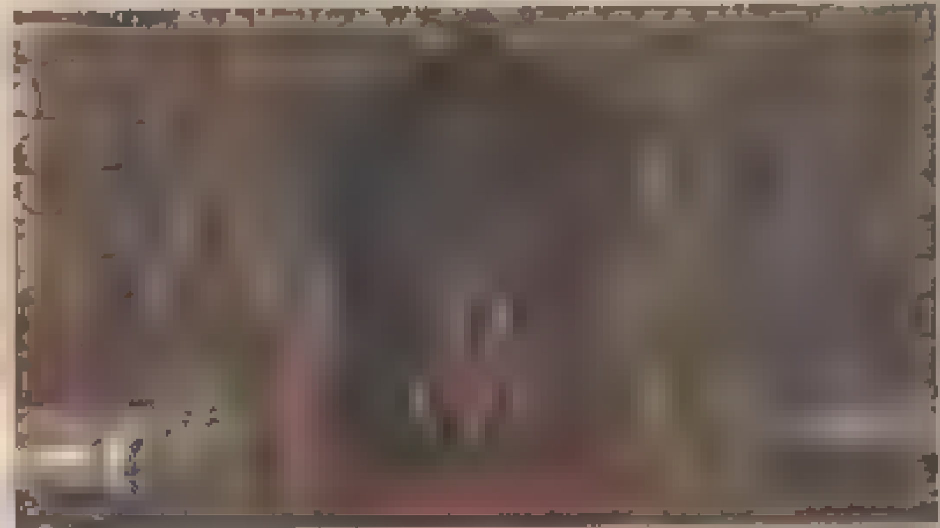


想往左側房間移動時，請繩鉤頭上的街鈎再踢柱子，利用反作用力往後方跳躍，便可懸吊在破裂上

## 5 解開球體謎題前往終點

以露台鑰匙（バルコニーの鍵）開門前進後，就會看到開啟終點之門用的謎題。這個謎題會從左、中、右的其中一個方位落下球，只要棒子全部都變成綠色便可解開。當棒子與球接觸時，若棒子原本是紅色就會變成綠色，若棒子原本是綠色就會變成紅色，而球只會從棒子上滾落。

雖然訣竅在於能預測球的動向，但如果不知道解法就請參考圖片。解謎完成取得影之魔力石（影の魔力石）後就前往終點吧。



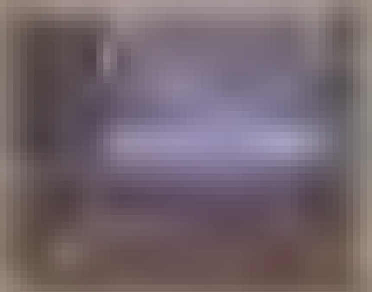
無論如何都解不開就看解法吧。不清楚該怎麼做，就在重置後依照右→中→中→中→中→中→左的順序使球落下

Electric Laboratory

《第7章》




# 實驗室



整個實驗室關卡都是由謎題所構成，必須啟動開關阻止線圈產生的電流才能進入深處，只有在頭目機械獸出現時才會發生戰鬥。

## FLOW CHART

- MAP A 依序操作開關 →→ 開路
- MAP B 操作開關　後以「波動一擊」將石柱推到電流後方，接著再次操作開關 d 將石柱推到邊緣
- MAP B 依序操作開關 e → d
- MAP B 以「爆裂短劍」操作開關 e 兩次開路
- MAP C 以「肩膀撞擊」毀壞牆壁操作開關 f
- MAP C [illegible]
- MAP C 打倒機械獸
- MAP C 轉動旋轉開關操作開關
- MAP C 轉動旋轉開關操作開關
- MAP C 轉動旋轉開關操作開關　並前往終點

往STAGE 7-3（→P303）

## STAGE DATA

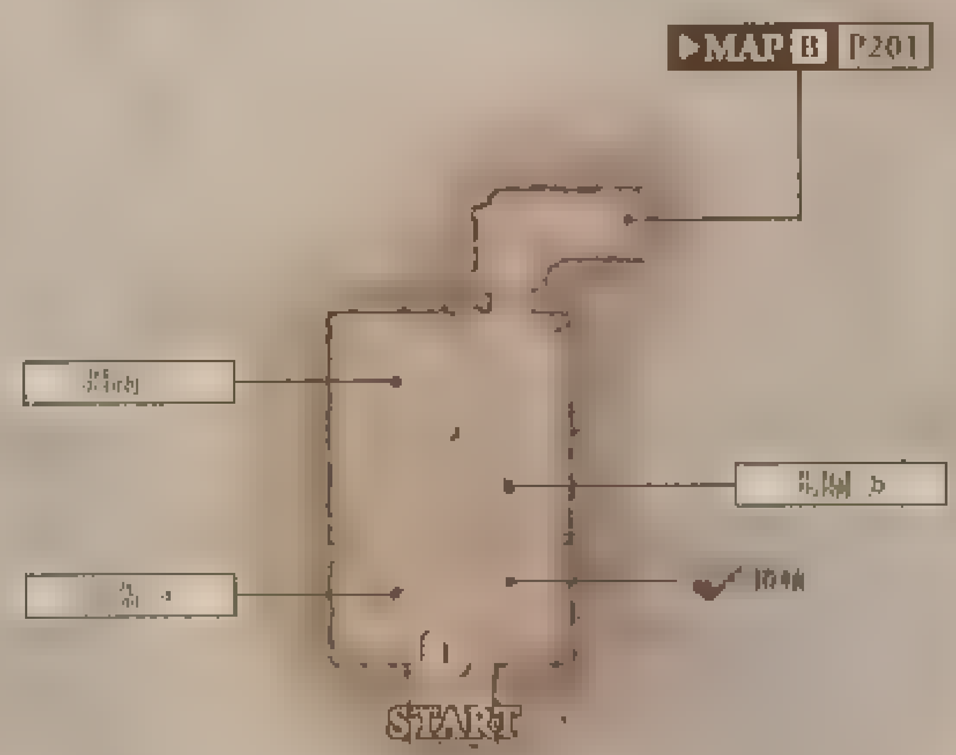
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×1 ×0 | — |

| [illegible] |
|---|
| — |

| [illegible] | | | |
|---|---|---|---|
| 血の知網 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| FULL | — | — | — |

| [illegible] |
|---|
| BOSS 機械獸→P90 |
| — |
| — |
| — |
| — |

## MAP A




## 1 以開關停止電流

一碰到電流就會被彈開且受到傷害。若想前進就必須以「　　一擊」啟動地板上的開關改變線圈顏色。線圈有藍色與紅色，當鄰接線圈的顏色不同就會產生電流，而當鄰接線圈的顏色相同電流就會停止。只要依照　→　→　的順序啟動開關便能繼續前進。



攻擊地板的「　列震一擊」可啟動地板上的開關。請改變線圈顏色，試去往下一個房間前進吧。

## MAP B




## 2 將石柱推到邊緣

啟動開關　後使可靠近石柱，此外也能在房間角落內遺體取得光之魔力石。以「波動一擊」推動石柱，推到電流後方後再次啟動開關ⓓ。只要將這個石柱推到邊緣就能改變附近線圈的顏色，而能夠前往開關　的所在地。



以「波動一擊」將石柱往電流後方推去。從這裡往畫面上靠近螢幕的方向移動，就可以發現遺體並取得魔力石。



開關　是設置在牆壁上而非地板，故在啟動時不要使用攻擊地面的「　震一擊」，而是攻擊前方的「波動一擊」。

## 3 以爆裂短劍操作開關

啟動開關ⓔ後折回先前過來的通道再次啟動開關ⓓ，就可以前往魔力之源的附近。在這裡發動影之魔力後，以爆裂短劍啟動位於深處的開關ⓔ，便可消除眼前的電流。緊接著，前進後以爆裂短劍啟動開關　，就可以前往 MAP C 了。



移動到這個位置後投擲爆裂短劍。短劍可以在附近的補充點補充，而魔力則可在魔力之源恢復



啟動開關一次後，前進到這個位置再投擲一次爆裂短劍，便可消除阻礙前進的電流而能進入通道

MAP C




## 4 毀壞牆壁發現開關

MAP C的中央有旋轉開關，旋轉之後就會移動立足點而改變線圈的位置。首先請不要操作旋轉開關繼續前進，然後以「肩膀衝撞」毀壞盡頭的牆壁。

發動牆壁後方的開關⑦，接著再啟動開關⑧，就可以前往紅透鏡（赤のレンズ）所在的位置。此時會因為電流的關係而無路可退，此外取得紅透鏡後就會與機械獸發生戰鬥。



這面牆壁可以用「肩膀衝撞」破壞，剛進入MAP C時便可前進至牆壁的所在地，所以之後再操作旋轉開關吧



紅透鏡會在下一個關卡用到，同時也是通過這個關卡的必要物品，要是沒有拿，即使進入終點也無法過關。

## 5 開啟通往終點的路

打倒機械獸後就會有部分地面消失而回到旋轉開關的所在地。接著請操作各開關，設法做出通往終點的路線。

首先請將旋轉開關以逆時針方向轉動90度角後啟動開關⑩，接著將旋轉開關以順時針方向轉動90度角後啟動開關⑪，然後再將旋轉開關轉動180度角，利用移動的立足點啟動開關⑫後便可通過。



搭乘移動的立足點前往對岸時，可以在房間角落的道具取得命之魔力石，請在立足點邊緣調查



要是旋轉開關沒有停留在正確角度，就算啟動開關⑫也無法過關。請以旋轉開關的棒子位置確認



STAGE 7-3

# 天文台



利用在實驗室取得的透鏡，便可在天文台透過照射光線增加可探索的場所。找到所有的透鏡後，便可前往最深處與雜拉操縱的玩具人偶對決。

### FLOW CHART

- MAP A 操作開關以赤のレンズ開啟紅色的門
- MAP B 以「肩膀衝撞」解開謎題開門
- MAP B 取得緑のレンズ並打倒劍術人偶開門
- MAP A 操作開關並以赤のレンズ與緑のレンズ開啟黃色的門
- MAP C 以「肩膀衝撞」解開謎題開門
- MAP C 取得青のレンズ並打倒劍術人偶 ×2開門
- MAP A 操作開關並以赤のレンズ與青のレンズ開啟紫色的門
- MAP E 將玩具人偶全部消滅

往STAGE 8-1（→P208）

### STAGE DATA

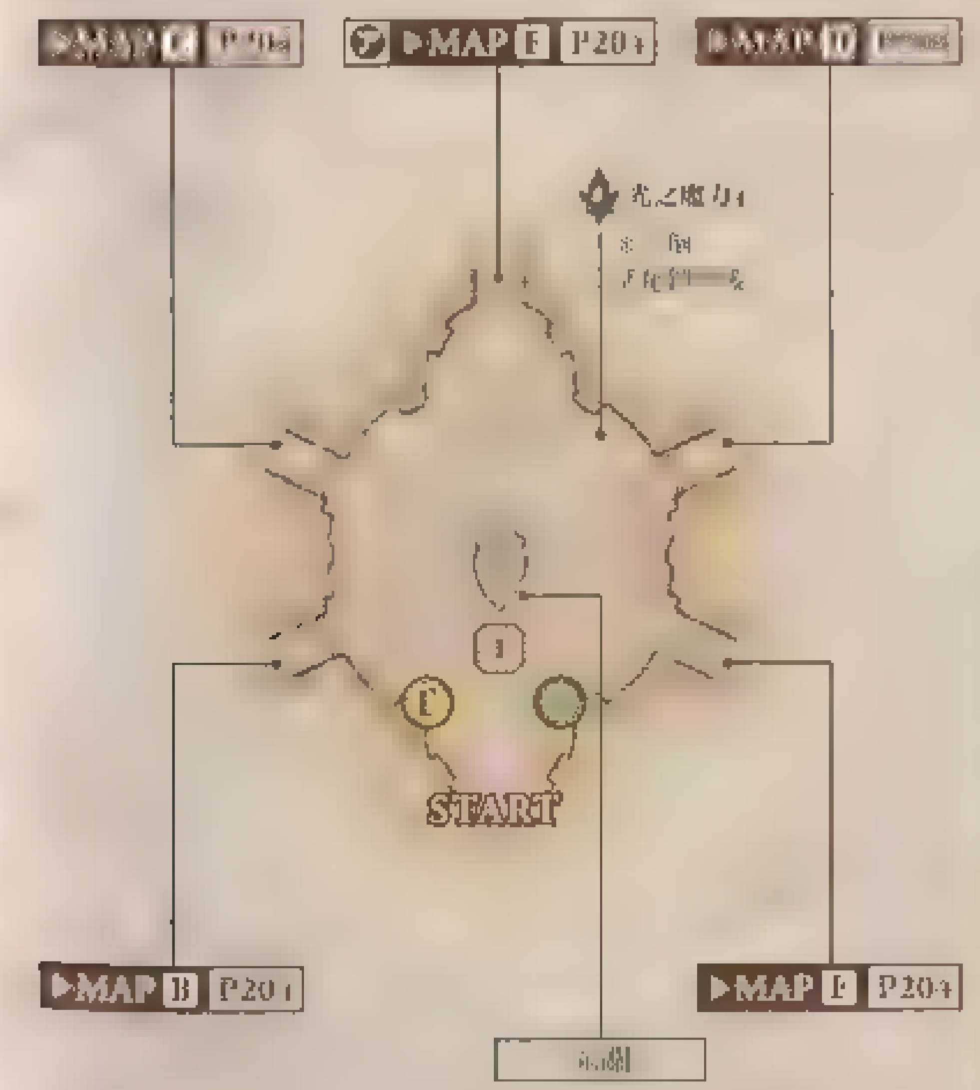
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×1 ×1 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 活化鎧甲→P63 |
| 玩具人偶→P66 |
| 劍術人偶→P59 |
| 吸血鬼戰士→P62 |
| — |

MAP A




## 1 藉由光線照射開門

在開始地點的廣場上有一個神秘裝置，操作開關後便可設置紅透鏡。啟動這個裝置後，從天花板照射下來的光線就會通過透鏡而變成紅色，只要照射廣場上顏色相同的門便可開啟。

透鏡也有藍色跟綠色的，適當搭配還能照射出其他的顏色。廣場上的門有紅、黃、紫、綠、白，藍色與水色並不是門，而且還會引來活化鎧甲。首先請從紅門往MAP B。



以藍色配綠色照射水色的假門後就會出現打倒後一定會掉落黑暗水晶，還能取得光之魔力石的活化鎧甲。請務必打倒

【第7章】實驗室／天文台




## 2 以高速移動解開謎題

在 MAP B 總共會出現四個吸血鬼戰士。地板上的磁磚也是一種謎題，沿著磁磚上的箭頭方向以「肩膀衝撞」移動，就會點亮通過場所的磁磚。反復採取上述動作，便可點亮四個角落所有的磁磚而完成解謎，後面的門也會開啟。

在後面的房間取得綠透鏡（緑のレンズ）後，門會關閉並出現劍術大師，打倒他後就回到 MAP A 吧。



若在「肩膀衝撞」中持續按住防禦鈕，即使不蓄力也可以使出下一次的「肩膀衝撞」

## 3 取得第三個透鏡

以紅與綠透鏡照射黃光後便可前往 MAP C。與 MAP B 一樣，在此打倒吸血鬼戰士並解開地板上的謎題。雖然有斜向配置的磁磚，不過只要以順時針的方式使出「肩膀衝撞」即可。在後面的房間取得藍透鏡（青のレンズ）後，門會關閉並出現兩個劍術大師。

打倒敵人後以紅與藍透鏡照射紫光，就會進入與玩具人偶戰鬥的房間。若想取得魔力石，就照射綠光前往 MAP D。



同時與兩個劍術大師交戰很容易受傷，請集中攻擊其中一方，以妖精阻止其行動後一口氣打倒對方

## 4 解開謎題取得白鑰匙

這裡會一口氣出現一個劍術大師，因為會是一場硬戰，所以請使用聖水晶。若想前往對岸，就在衝刺跳躍中綑綁掛鉤，然後以空中懸吊的方式跳到對面。在對岸以 MAP B 的相同要領解開地板謎題，便能夠取得白鑰匙（白の鍵）。接著請盡快回到廣場，以紅、綠、藍透鏡照射白光前往 MAP F。



遺體所在的立足點無論如何都無法前往，但從這個位置就能調查到裡面的遺體而取得命之魔力石。

## 5 沿著天花板往對岸移動

綑綁頭上的掛鉤爬上去，然後沿著天花板的樑柱前往對岸。對鑰匙孔使用白鑰匙（白の鍵）就可以開門，然後在房間裡的遺體取得影之魔力石（影の魔力石）。如果已經沒有其他的魔力石需要取得，就前往 MAP F 吧。



通道很狹窄，前進到盡頭後綑綁點就會發光，故應該不會不知道該如何前進。在樑柱上步行時請務必慎重

## 6 戰勝玩具人偶

一進到 MAP F 後會發生劇情，接著就會與玩具人偶發生戰鬥。來到這裡就已經無法回頭了，請設法恢復生命力與魔力。打倒玩具人偶後便可結束這個關卡。



# 第8章

CHAPTER EIGHT



Carmilla

## 卡蜜拉（カーミラ）

（cv.桑島法子）

「對現在的你而言，瑪麗的愛就是一切，你只希望能再次親手將她擁入懷中。」




STAGE LIST


| | | | |
|---|---|---|---|
| 8-1 外壁 | P208 | 8-3 オーロックス | P214 |
| 8-2 時計塔 | P211 | 8-4 王の間 | P215 |

Outer Wall

《第8章》

# 外牆

STAGE 8-1



這個關卡會從在大風雪中攀爬外牆的場景開始，目標是前往吸血鬼的根據地。有許多與敵人戰鬥的場景，而且每場戰鬥都很難纏。請運用魔力與敵人正面交鋒吧。

## FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動
▼
MAP B 倒吸血鬼戰士×5、骷髏戰士×3，並操作魔力開關開門
▼
MAP C 打倒飛蛾妖×10，並操作旋轉開關從機關的縫隙出去外面
▼
MAP D 調查遺物取得塔爾逸並打倒劍術大師×2後，操作旋轉開關開門
▼
由 MAP C 往 MAP E 移動
▼
MAP E 對準鑰孔使用塔爾逸，開門前往終點
▼ 往STAGE 8-2（→P211）

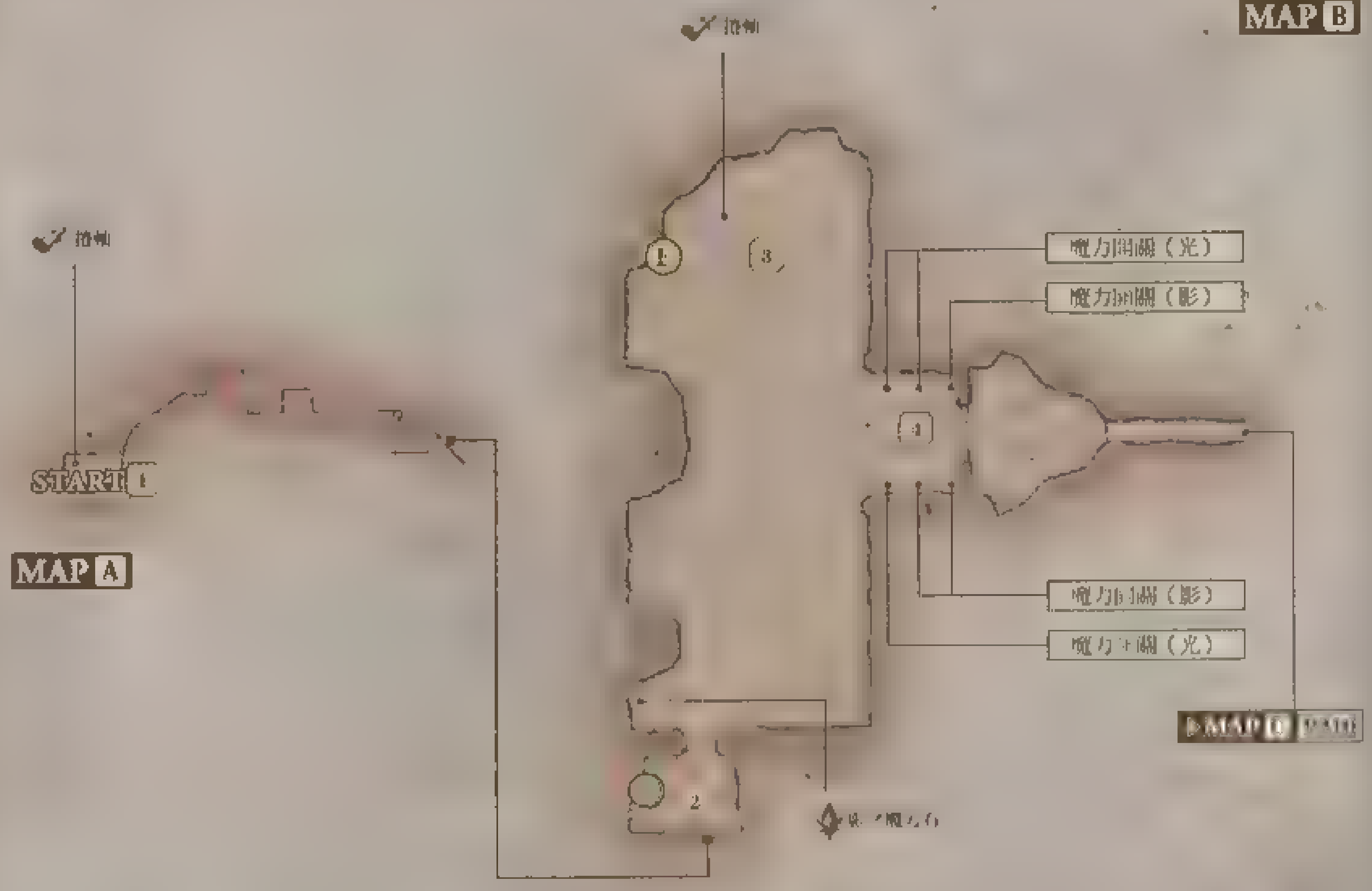
## STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
| --- | --- | --- | --- |
| ×0 | ×1 | ×1 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短劍 | 斧 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 飛蛾妖→P57 |
| 骷髏戰士→P64 |
| 劍術大師→P59 |
| 吸血鬼戰士→P62 |
| — |



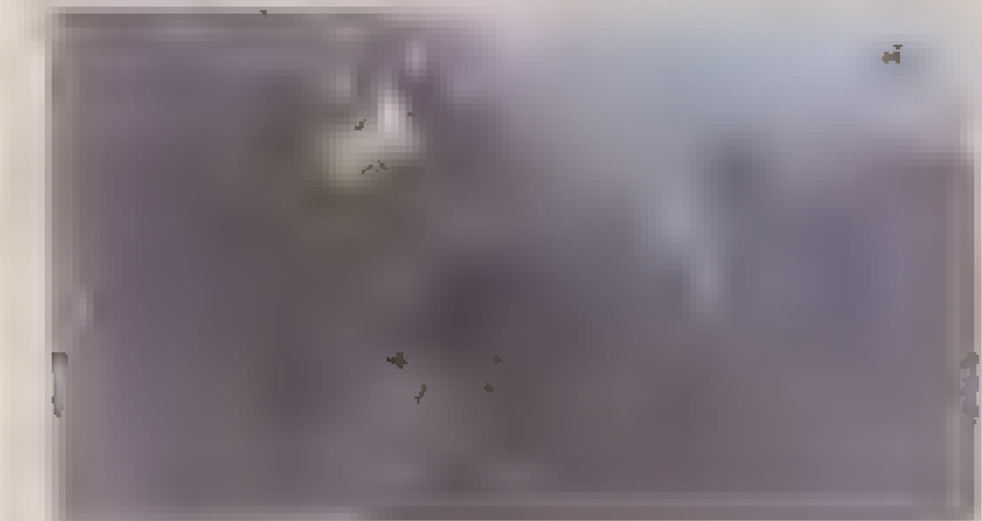

## 1 沿著皸裂攀爬外牆

以懸吊與攀爬壁面的方式爬上外牆。首先請在露台上柵欄崩塌的邊緣懸吊並向右繞行，在牆壁皸裂的終點往橫向跳躍，接著在盡頭往後跳躍。懸吊在柱子的皸裂處上的掛鉤會發光，請綑綁後以攀爬壁面的方式攀登。

在這之後請反復以懸吊的方式向右繞行，在綑綁點上的掛鉤以攀爬壁面的方式向上爬。過程中完全不會發生震動，只要冷靜前進就不會跌落。



開始後從這個位置在邊緣懸吊。即使腳踩空也不會跌落，故請沿著柵欄附近走看看。



綑綁點發光後，就以綑綁及攀爬壁面的方式向上爬。爬到最上面後再懸吊於牆壁的皸裂處



到達皸裂終點後可以跳躍移動。這裡相當安全，就算在無法用跳躍移動的場所按下跳躍鈕也不會跳躍

## 2 準備完畢後再前進

爬上外牆後可以看到生命之泉，另外還有遺物在瓦礫當中。因為接下來會面對非常激烈的戰鬥，所以請務必在此恢復生命力。從遺物取得影之魔力石（影之魔力石）後就繼續前進吧。



在瓦礫角落的遺物位於非常容易忽略的位置。利用跳躍通過落差後，沿著左邊前進便會轉為圖中這個視點

## 3 以光之魔力迎擊敵人

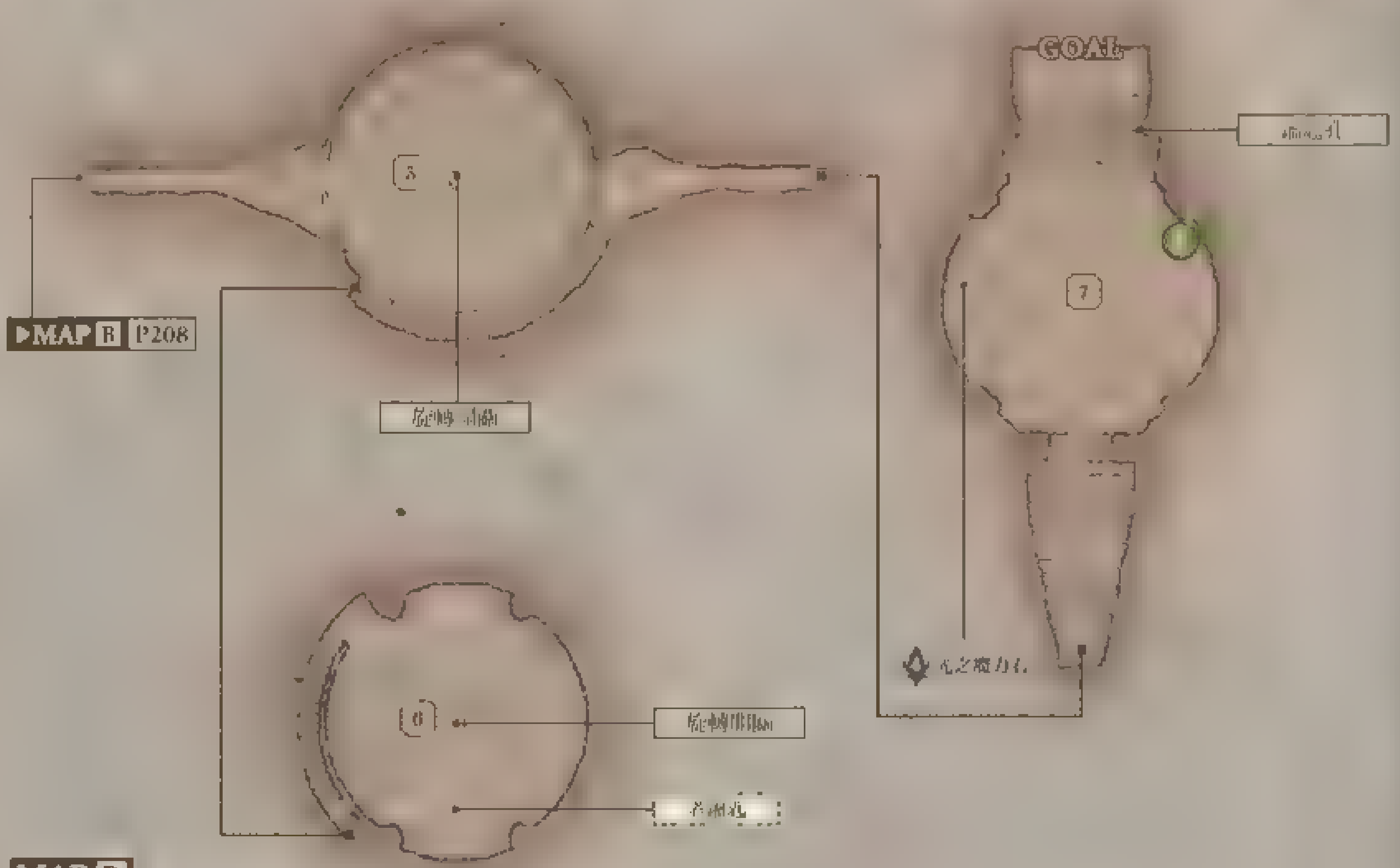
靠近門後會出現三個吸血鬼戰士，once 段落後會再出現三個骷髏戰士與兩個吸血鬼戰士。在左邊門前以魔力之源將魔力恢復至全滿，並保持在發動光之魔力的狀態下應戰，就算受到些許傷害，也可以透過恢復生命力的效果撐下去。

## 4 以魔力開關開啟門

若想開啟關閉的門，就必須啟動位於四周的六個魔力開關。發動所需魔力的提示寫在這個廣場的捲軸裡，如果不知道解法，就利用地圖或照片確認吧。



正確答案如下，左列由內而外是影、光、光，右列由內而外是影、影、光。若魔力不足就在附近的魔力之源恢復吧




## 5 從旋轉欄柵的縫隙出去外面

立足點中央有旋轉開關，走近後總共會出現10個詭姆林。雖然這個旋轉開關可用逆時針方向轉動包圍立足點的柵欄，但只要一放開開關，柵欄就會以順時針方向轉回原本的位置。放手後請立刻朝畫面上靠近螢幕的方向前進，並且從柵欄的縫隙出去外面。

之後的路線有兩條分歧，但為了取得鑰匙，請先下樓梯往位於地下的小房間。



放開開關後就移動到這附近並朝柵欄方向持續推動左操作桿，如此一來便可從柵欄的縫隙出去外面。

## 6 取得塔鑰匙後折返

雖然可以從遺體取得塔鑰匙（塔の鍵），但[illegible]會關閉並出現兩個劍術大師。因為只要操作旋轉開關便可開門，所以請打倒劍術大師，或用妖精阻止其行動後，再操作旋轉開關吧。

## 7 別忘了取得魔力石

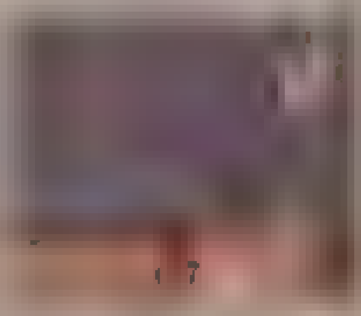
取得塔鑰匙後調查鑰匙孔便可開門前往終點。不過柱子後面藏有遺體，為了避免遺漏，請先在此取得光之魔力石（光の魔力石）再前往終點。



靠近後[illegible]



# 8-2 時鐘塔



以移動為中心的關卡。必須以機械機關齒輪為立足點，而且還有很多得定期閃躲電流的場面，玩家必須慎重操作。在時鐘塔的最[illegible]

### FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動
▼
MAP B 操作旋轉開關使立足點飄起
▼
[illegible]
▼
MAP C [illegible]
▼
MAP C 操作旋轉開關使立足點飄起後前往終點
▼ 往STAGE 8-3（→P214）

### STAGE DATA

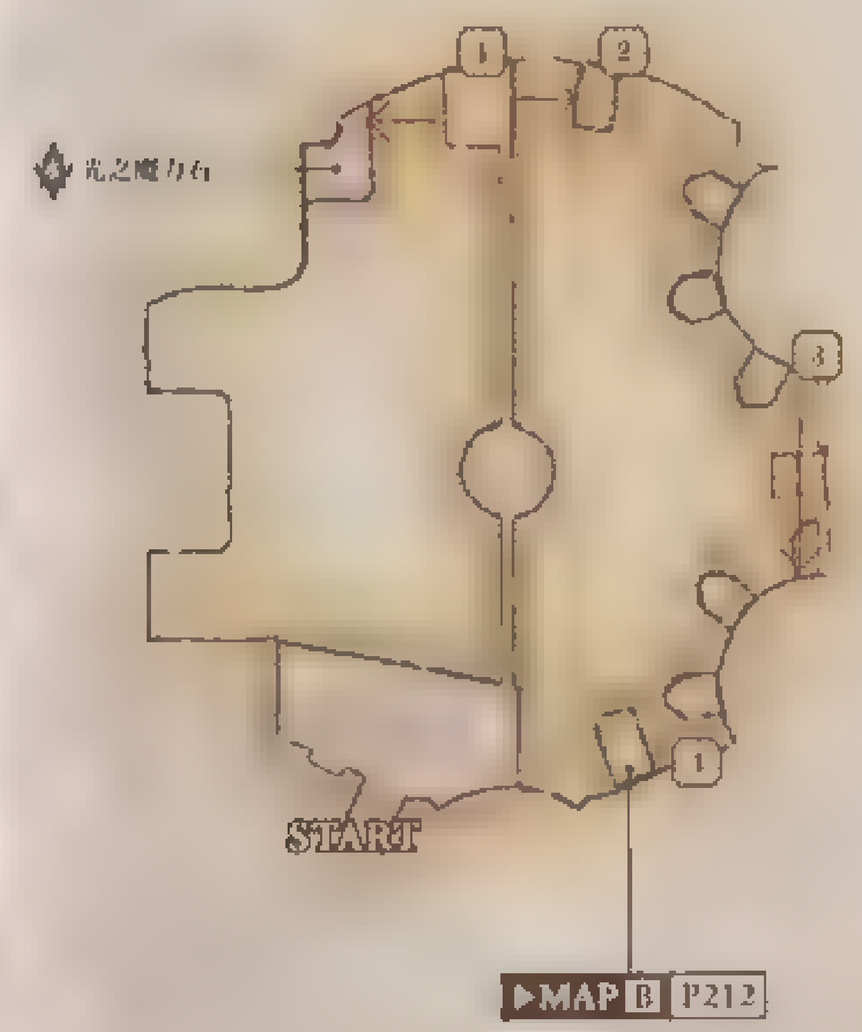
| 獲得魔力石 | 獲得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×1 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| BOSS 機械獸→P90 |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 跳往位於死角的立足點

通過鋼筋往上走盡頭後，沿著牆壁往左方跳躍，便可來到有遺體的立足點。在這裡可以取得光之魔力石（光の魔力石），故前進之前請順道取得。



從這裡沿著牆壁跳躍，乍看之下空無一物，但其實會來到有遺體的立足點

## 2 跳到移動的立足點

從這裡開始就必須在緩慢移動的立足點上以跳躍前進。因為在移動的立足點上跳躍就會跌落，所以著地時請立刻讓左操作桿回到中央，保持站立不動的姿勢。

## 3 突破高速旋轉的齒輪

跨著巨大門扉[illegible]了搭乘移動的立足點後，以跳躍懸吊在牆壁的破裂處，接著再以跳躍通過每隔一段時間會進行高速旋轉的齒輪縫隙。請看準齒輪停止的瞬間朝橫向跳躍。



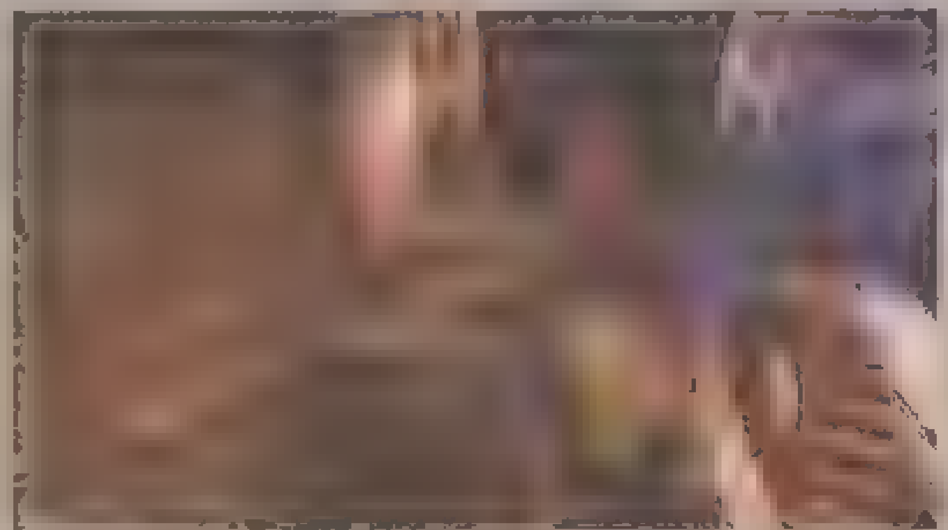
請看準時機，不要被轉動的齒輪捲進去。就算確認齒輪完全停止再跳躍也來得及。



取得熾天使之翼（熾天使の翼）之後，按住跳躍鈕就能從懸吊狀態往正下方落下，可避免不慎使出二段跳躍。

## 4 跳上會上下移動的立足點

此處由巨大柱子移動的立足點，會跟前方列必須前進的方向相反，故必須以跳躍往前一個立足點移動。在牆壁旁有會持續上下移動的立足點，請抓住立足點往上的瞬間跳躍即可前往 MAP B。



立即抓準柱子立足點與牆壁立足點互相靠近的時機，否則就會很難跳過去。在有機會前請於柱子立足點待命。

MAP B





## 5 越過通電的牆壁

操作旋轉開關通過鋼管後，以攀爬牆面的方式爬上通電的牆壁。總共有上下兩個地方有電流，上面的電流每隔一段時間就會停止通電，但下面的電流並不會停止。

若想迴避下方的電流，就必須利用連續踢牆壁兩次的反作用力，在空中懸空的期間攀爬。若在上方電流開始通電後立刻開始踢牆壁，就會在越過下方電流後停止通電。



以連續踢牆壁的方式在下方電流處產生反作用力。只要在期間將左操作桿向上推動，就可以越過電流了。

## 6 利用移動的立足點前進

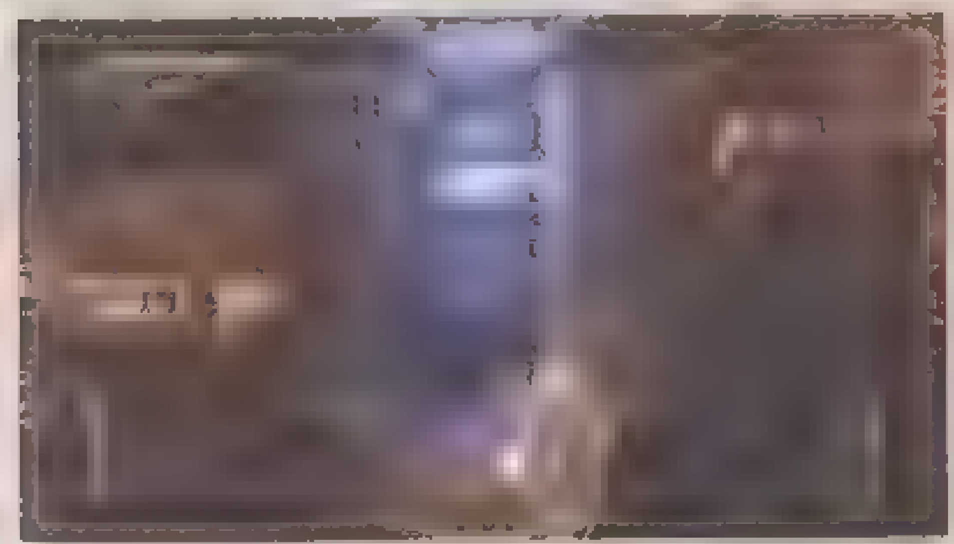
越過電流牆之後，就降落在出現於腳邊的移動立足點吧。確定立足點上看到影子後便可安全落下。搭乘移動立足點前進至盡頭，再以跳躍懸吊於牆壁，接著以向右橫行的方式前進。



降落在移動立足點後來到有移動平台的地板，當地板上出現立足點後再踏上該立足點，接著朝正前方的牆壁跳躍。

## 7 注意看電流停止的間隔

在會每隔一段時間通電的牆壁上以懸吊的方式攀爬。電流總共有三處，最下面與中間的電流會連續出現瞬間停止的狀態，請記住電流停止的間隔，看準時機攀爬上去。



只有正中央的電流通電時間較久，請記住停止通電的間隔時間。反正失敗傷害也不大，就持續挑戰吧。



越過正中央的電流後先暫時止步，至於最上面的電流，只要在全部電流消失的瞬間爬上去就很容易閃躲。

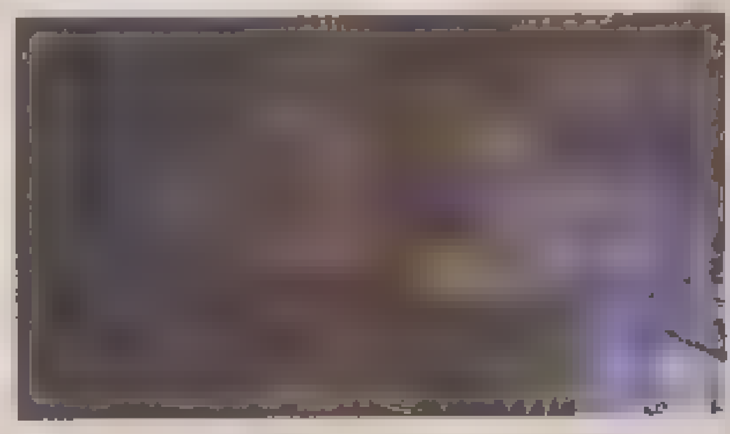
MAP C





## 8 從遺體取得魔力石

攀登通電的牆壁並著地在左邊的立足點後，請不要綑綁前方的掛鉤，而是要朝後方跳躍。這麼一來就可以來到有遺體的立足點並取得命之魔力石（命の魔力石）。



綑綁掛鉤就會繼續前進，跳到後方的立足點即能調查遺體

## 9 迎戰機械獸

綑綁掛鉤以跳躍來到對岸並開始轉動旋轉開關時，機械獸就會現身並發生戰鬥。打倒機械獸後再操作旋轉開關使立足點浮起，就能前往終點了。

Olrox

《第8章》

STAGE 8-3

# 歐羅克斯



打倒吸血鬼軍團部隊長歐羅克斯，並解開血之謎題後前往終點。因為與歐羅克斯的戰鬥會陷入長期戰，所以請學會有用的攻擊技後再前去挑戰。

## FLOW CHART

MAP A 打倒歐羅克斯

▼

MAP A 解開謎題開門前往終點

▼ 往STAGE 8-4（→P216）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×0 ×1 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器的材料 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| BOSS 歐羅克斯→P92 |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 解開血之謎題

關卡開始後就會立刻與歐羅克斯發生戰鬥，打倒後便可使用歐羅克斯的血解謎。

這項謎題的目的是以左操作桿誘導血液，讓血液移動到位於盤面最上方的凹槽裡。請參考圖片裡的路線順暢無阻地誘導血液吧。解開謎題後便可開門前往終點，不過在那之前請調查右下角的遺體取得影之魔力石（影の魔力石）。



血液開始移動後，周圍火焰會開始消失。火焰完全消失就必須重來，但只要在這之前使血液流入凹槽，火焰就會重現

The Throne Room

《第8章》

STAGE 8-4

# 王座大廳



終於面臨與吸血鬼帝國女王吸血鬼主宰的決戰了。這場戰鬥總共分為三個階段，勢必會陷入長期戰。請活用光之魔力，在戰鬥中持續恢復生命力。

## FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動

▼

MAP B 打倒吸血鬼戰士×10

▼

MAP C 打倒吸血鬼主宰

▼ 往STAGE 9-1（→P218）

## STAGE DATA

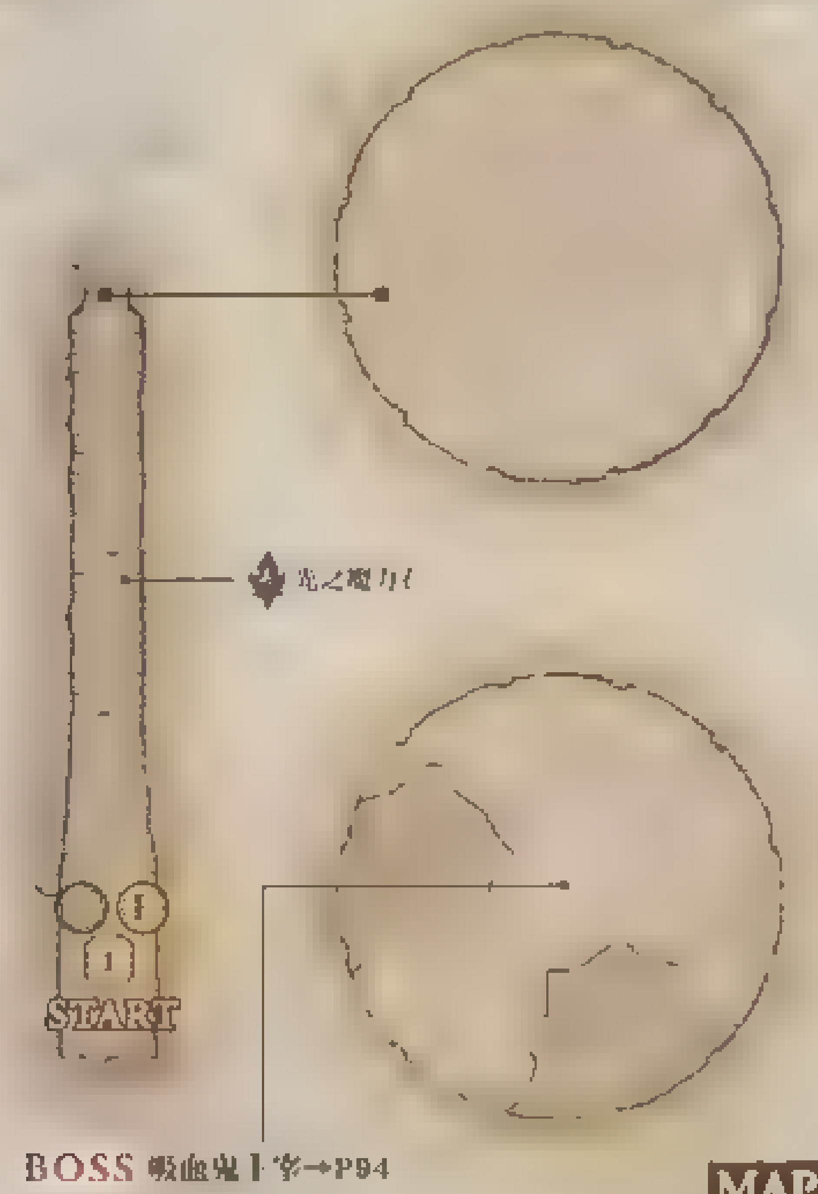
| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×1 ×0 | 熾天使の翼 |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器的材料 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| BOSS 吸血鬼主宰→P94 |
| 吸血鬼戰士→P62 |
| — |
| — |
| — |

MAP A MAP B




## 1 應戰時必須逃離電擊

在通道以生命之泉與魔力之源恢復後，便可從樓梯上的遺體取得光之魔力石（光の魔力石），再往裡面前進。進入建築物裡就會與10個吸血鬼戰士發生戰鬥。吸血鬼主宰（以下簡稱卡蜜拉）會定期放出電擊，不過在這個階段無法攻擊卡蜜拉。請在電擊落下前往固定方向衝刺閃躲。解決所有敵人後就會開始與卡蜜拉戰鬥，打倒她便可過關。

打倒卡蜜拉後便可取得熾天使之翼（熾天使の翼），接著便可利用它調查位於 3-4 、 4-2 、 5-2 、 6-3 的聖櫃。請在前往下一章前回去看看。



卡蜜拉施放的電擊不僅會擊中加百列，也會波及吸血鬼戰士





# 第9章

CHAPTER NINE

[illegible]

CHARACTER

## Baba Yaga

**雅加婆婆**

(CV.小林ゆう)

[illegible]




STAGE LIST


9-1 白骨の森 →P218
9-2 嘆きの荒野 →P221
9-3 オルゴール →P224

Bones Forest

《第9章》

# 白骨森林

STAGE 9-1



以一片枯萎的廣大森林為舞台的關卡。此處有許多場面必須活用在前一個關卡裡取得熾天使之翼後便可進行的二段跳躍。請在此習慣這項動作的操作法。

## FLOW CHART

- 由 MAP A 往 MAP B 移動
- MAP B 在左下方廣場打倒無頭者×6
- MAP B 在右下方廣場被卓柏卡布拉搶走古代遺物
- MAP B 操縱洞穴食人妖毀壞岩石開路
- MAP B 從卓柏卡布拉處取回古代遺物
- 由 MAP B 通過 MAP C 往 MAP D 移動
- MAP D 前往終點

往STAGE 9-2（→P221）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×1 ×2 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短剣 | 妖精 | 聖水 | 光のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 卓柏卡布拉→P58 |
| 無頭者→P67 |
| 洞穴食人妖→P56 |
| 食人妖→P55 |
| — |

MAP A




### 1 結束探索後再前進

廣場上有生命之泉與魔力之源，以及兩個能取得魔力石的遺體。請探索四周並練習使用熾天使之翼（熾天使の翼）的動作。在地圖上方的牆壁皺裂使用二段跳躍懸吊後便可繼續前進。



站在小岩石上使用二段跳躍，便可懸吊於位置較高的皺裂上。

### 2 衝刺後使出二段跳躍

來到通道的盡頭後，雖然與對岸有一段相當大的距離，但只要在衝刺跳躍中使出二段跳躍，就能跳到對岸。因為在這個通道裡單純進行移動並不會跌落，所以請在到達通道邊緣時再起跳。

MAP B




### 3 收拾無頭者

來到廣場後總共會出現六個無頭者。雖然此時無路可退，不過只要將它們全部打倒便能繼續前進。接下來的通道會分成兩條路線，但其中右邊是死路，故請往左邊的路線前進。

### 4 關鍵是二段跳躍的時機

中斷的通道對岸可分為上層與下層，只要改變衝刺跳躍後使用二段跳躍的時機，兩個樓層都能到達。上層會被無頭者襲擊，但因為可以取得影之魔力石（影の魔力石），所以請順道取得。



往下層通道前進時，請在落下至圖片的位置附近後再輸入二段跳躍

### 5 以連續跳躍前往對岸

利用各種移動動作越過山谷。請以「衝刺跳躍→綑綁木材→從空中懸吊狀態採取二段跳躍→綑綁木材→從空中懸吊狀態採取二段跳躍」的流程前往對岸。

### 6 利用洞穴食人妖毀壞岩石

在這裡會被卓柏卡布拉搶走古代遺物。爬上懸崖進入洞窟後會出現洞穴食人妖，請讓牠陷入昏眩後騎乘並毀壞岩石，從卓柏卡布拉手中取回古代遺物。



懸崖兩側有立足點，可以從遺體裡取得命之魔力石，故請記得以跳躍爬上看看。




## 7 落下中綑綁木材

…落下…移動到較裡面的立足點，並在立足點崩塌後落下的途中採取二段跳躍，便可綑綁木材來到對岸。



…就可以在落下時改變軌道…

## 8 利用跳躍前往終點

…中斷了。請在衝刺二段跳躍後綑綁木材，並在空中懸吊時以跳躍來到對岸。在那之後用二段跳躍懸吊在牆壁的裂縫上，爬上懸崖後便可前往終點。



雖然到綑綁點的距離有點遠，但只要前進到通道邊緣再使用衝刺二段跳躍，便能夠來到可綑綁的範圍。



…懸吊於位置較高的牆壁裂縫處…向右攀行，就可以爬到懸崖上

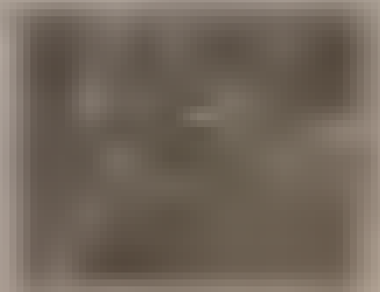


《第9章》

# 嘆息荒野

9-2

探索荒廢村莊收集三把音樂盒鑰匙。此處必須搖動設置在關卡內各處的樹木誘導烏鴉群，並找出頭目稻草人。



### FLOW CHART

由 MAP A 往 MAP B 移動
▼
MAP B 依照 …→… 的順序搖動樹木誘導烏鴉群至稻草人 a
▼
MAP B 打倒稻草人取得音樂盒鑰匙
▼
MAP B 照 …→d 的順序搖動樹木誘導烏鴉群
▼
MAP B 以尖釘箭陣毀壞木頭障礙開路
▼
MAP B 依照 e→f→g→…→h 的順序搖動樹木誘導烏鴉群至稻草人 b
▼
MAP B 打倒稻草人取得オルゴールの鍵
▼
MAP B 依照 … 的順序搖動樹木誘導烏鴉群
▼
MAP B 以尖釘箭陣毀壞障礙物開路
▼
MAP B 依照 k→l 的順序搖動樹木誘導烏鴉群至稻草人 c
▼
MAP B 打倒稻草人取得オルゴールの鍵
▼
MAP A 調查籠子
▼ 往STAGE 9-3（→P224）

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×1 ×2 ×1 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 神の加護 | 妖精 | 聖水 | 闇のクリスタル |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 曼陀拉→P65 |
| BOSS 稻草人→P96 |
| — |
| — |
| — |





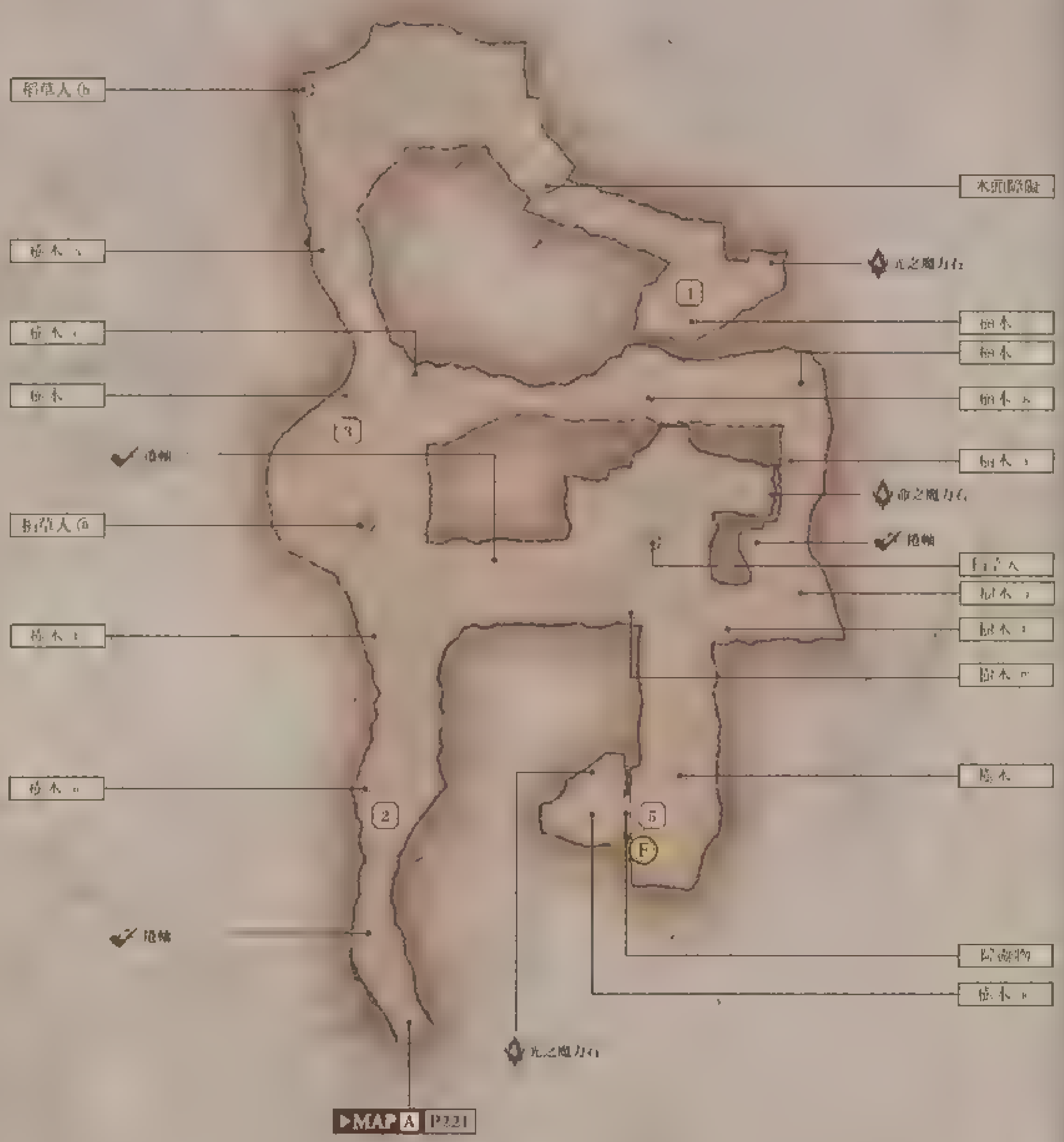

## 1 取得魔力石再前進

探索 MAP B 取得…把音樂盒鑰匙（オルゴールの鍵）後，調查開始地點附近的籠子便可結束此關卡。若在無鑰匙的狀態下調查也沒有任何意義。從開始地點往…的方向前進，便可在…發現遺體，調查並取得影之魔力石（影の魔力石）後再前往 MAP B 吧。



從開始地點…就可以看到…

**MAP B**




## 2 搖動樹木的滑輪

雖然打倒稻草人這個頭目後就可以取得音樂盒鑰匙（音樂盒の鍵），但稻草人變成了樹木，就算靠近他也完全沒有動靜。如果綑綁有烏鴉群棲息的樹木根部的滑輪並推動左操作桿，牠們就會因為受到驚嚇而移動到其他的樹木上。只要利用這項機制，讓烏鴉群停留在稻草人所變成的樹木，接著就會與對烏鴉產生反應的稻草人發生戰鬥。

稻草人總共有三個，照著a→b的順序搖動樹木，就會與第一個稻草人發生戰鬥。不過稻草人是強敵，建議玩家先幫加百列恢復生命力跟魔力再前去挑戰。魔力可以在地圖右下方的魔力之源恢復，生命力則可利用地圖中央小屋陰影處的遺體的命之魔力石（命の魔力石）恢復。



稻草人變成的樹木會放出恐怖的光暈，一眼便可認出。請利用搖動樹木的方式誘導烏鴉群

## 3 出現新的烏鴉群

打倒第一個稻草人取得音樂盒鑰匙（音樂盒の鍵）後，搖動樹木c可使烏鴉群往樹木d移動，接著會有新的烏鴉群出現並停留在樹木ⓔ上。暫且搖動樹木ⓓ使牠們回到樹木ⓒ，然後為了誘導新的烏鴉群，請前往位於地圖右上方的樹木e。



坡道上的木頭障礙可以用綑綁後上下推動左操作桿的方式毀壞

## 4 出現新的烏鴉群

搖動樹木ⓔ誘導烏鴉群後，就請拿遺體取得光之魔力石（光の魔力石）吧。接著請以緊追在後的方式，以ⓔ→ⓕ→ⓖ的順序搖動樹木，牠們就會停留在樹木ⓓ上，這麼一來就會變成鄰近幾棵樹上都有烏鴉的狀態。此時搖動樹木ⓒ，牠們就會飛往樹木ⓗ。最後再搖動樹木ⓗ使能與第二個稻草人戰鬥。



烏鴉群不會飛到已經有烏鴉捷足先登的場所，而會轉往其他沒有烏鴉的樹木。請利用這項特性

## 5 出現第三群烏鴉

打倒第二個稻草人取得第二把音樂盒鑰匙（音樂盒の鍵）後，烏鴉群就會移動到樹木ⓘ與樹木ⓜ。首先請依照ⓘ→ⓙ的順序搖動樹木，將牠們誘導到樹木n，接著請綑綁魔力之源附近的障礙物並以連按按鈕的方式毀壞它。

障礙物後面的遺體可以取得光之魔力石（光の魔力石），而靠近樹木ⓗ則會出現第三群烏鴉。接著請按照k→l的順序搖動樹木，就會與第三個稻草人發生戰鬥。打倒第三個稻草人取得最後的音樂盒鑰匙後，就回到起點吧。



破壞障礙物往裡面前進後，就會出現第三群烏鴉。要利用牠們才能與最後的稻草人戰鬥

9-3

# 音樂盒



在音樂盒內部探索，目的是找出雅加婆婆想要的藍薔薇。這個關卡的內容全部都是解謎，完全不會出現敵人。請掌握音樂盒的機關解開謎題。

## FLOW CHART

MAP A 取得緑のシリンダー，以緑のシリンダー啟動音樂盒
▼
MAP A 通過綠通道 a 取得赤のシリンダー後折返
▼
MAP A 依序以赤→緑のシリンダー啟動音樂盒
▼
MAP A 通過紅通道 a→綠通道 b 取得紫滾筒後折返
▼
MAP A 依序以赤→紫滾筒啟動音樂盒
▼
MAP A 通過紅通道 a→紫通道 a 取得黄のシリンダー後折返
▼
MAP A 依序以赤→黄のシリンダー啟動音樂盒
▼
MAP A 通過紅通道 a→黃通道 a 取得青のシリンダー後折返
▼
MAP A 依序以赤→青→紫→緑のシリンダー同時啟動音樂盒
▼
MAP A 通過紅通道 a→藍通道 b→紫通道 b→綠通道 c 前往終點
▼

往STAGE 10-1（→P228）

## STAGE DATA

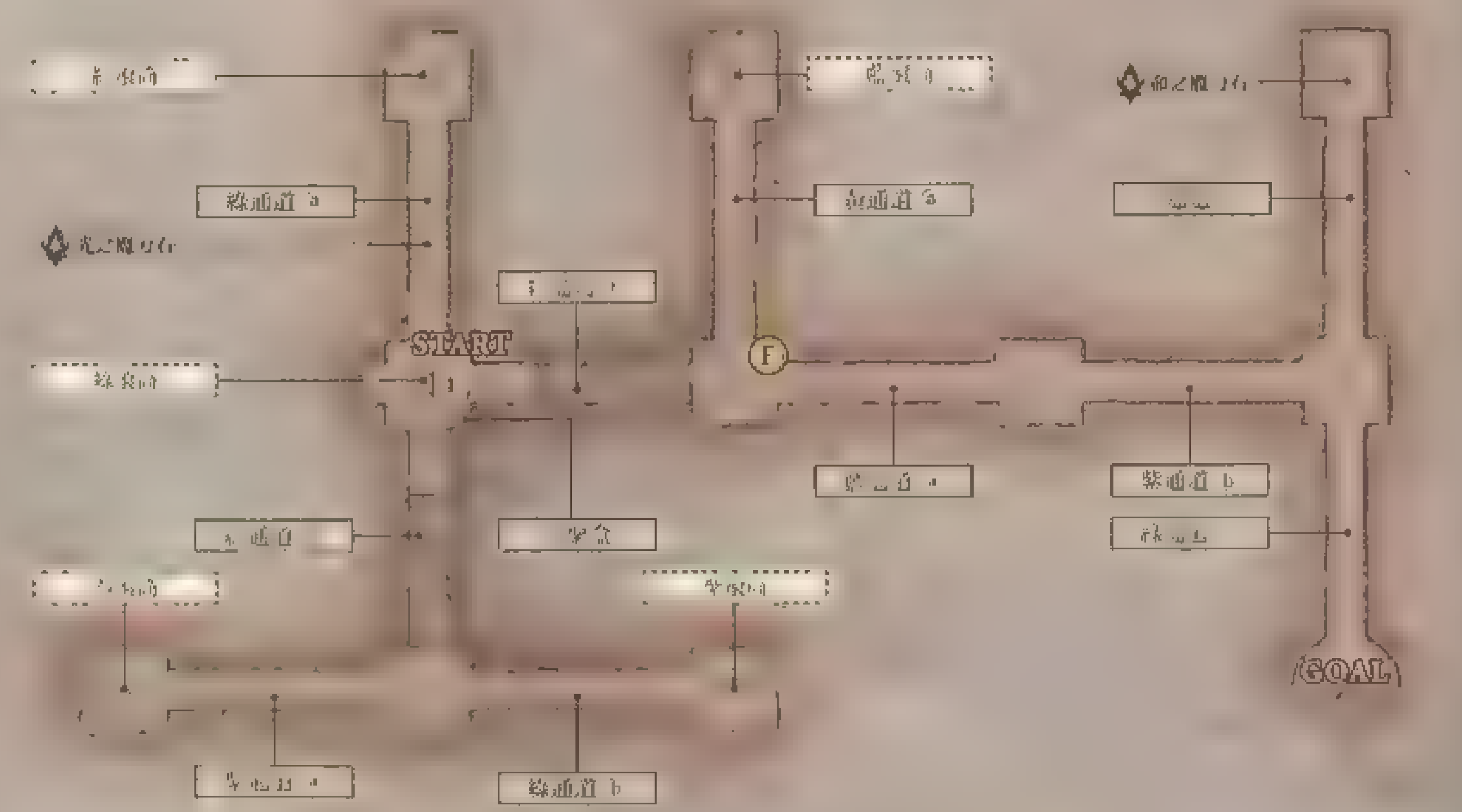
| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×1 | ×0 | — |

| 武器等級上昇 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 關於音樂盒的機關

在開始地點取得的綠滾筒（緑のシリンダー）可以放入放在房間角落的音樂盒（オルゴール）裡。在塞入滾筒的狀態下，最右邊的滾筒會轉動並啟動音樂盒，然後與滾筒顏色相同的通道機關就會停動一段時間。如果塞入多數滾筒，就可以任意互換位置，自由有依序啟動機關。

因為必須啟動所有通道的機關才能繼續前進，所以請取得各種顏色的滾筒，然後配合想前進的通道調整滾筒排列順序。關於通道機關，各通道顏色的解說，前往終點的路線，以及排列滾筒的順序，請參考左頁的流程圖。若想在前往終點前取得命之魔力石（命の魔力石），就請依照紅→藍→紫→黃的順序啟動滾筒，然後依序進入紅通道 a→藍通道 a→紫通道 b→黃通道 b。



接觸位於房間角落的光就會回到開始地點，不慎卡關時請善加利用

## 綠通道的機關

綠通道每隔一段時間就會冒出針刺。只要在針刺冒出後立刻衝刺便可通過。不過位於綠通道 a 的遺體可以取得光之魔力石（光の魔力石），請抱持著會受傷一次的覺悟取得吧。

## 紅通道的機關

紅通道的立足點會逐一浮起，而且這些立足點還會隨著時間流逝而消失。立足點總共有三個，請在它們浮起後立刻跳往下個立足點。順帶一提，紅通道總共有兩個，立足點的位置有些許不同，但無論哪個通道，都能從第二個立足點直接以二段跳躍一口氣跳到對岸。

## 紫通道的機關

紫通道有會高速旋轉的齒輪，進入通道時若接觸齒輪就會受到傷害而必須重來。因為這個齒輪很難趕上往前方迴避躲過，所以請在通道入口附近進行迴避。



在這附近迴避便可通過齒輪，故不需要前進至最裡面

## 黃通道的機關

黃通道的前半與後半各裝設了五個會噴火的裝置，每隔一段時間就會噴出火焰。請在火焰前方發動影之魔力並蓄力，火焰一消失就使用「肩膀衝撞」前進。



通道後半的火焰發射時間間隔較短，當看到最裡面的火焰發射後就要開始衝撞了。

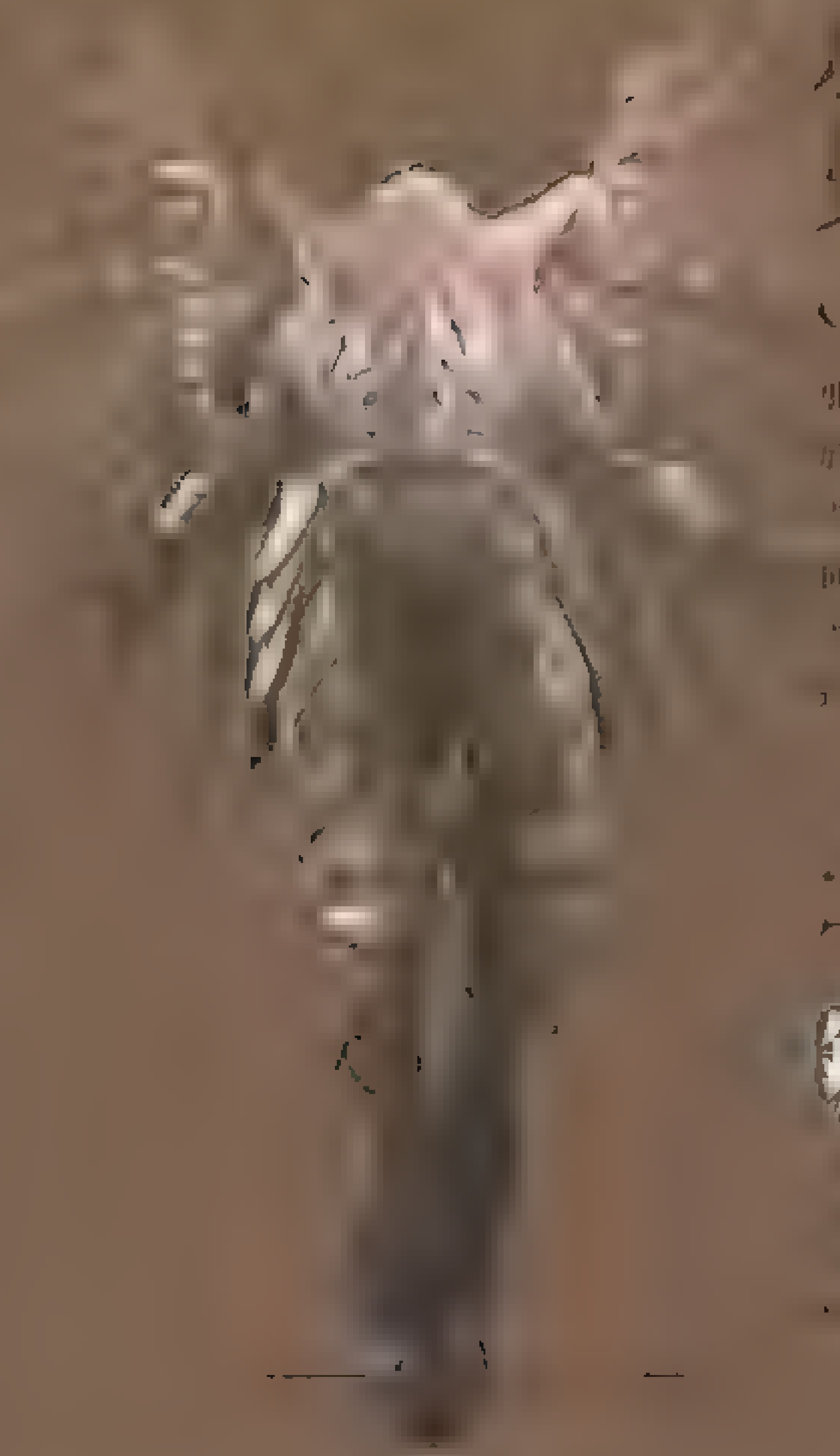
## 藍通道的機關

藍通道的前半與後半各裝設了五個通電裝置，每隔一段時間就會通電。前半會依照順序逐一通電，故只要停止通電後再逐步前進即可。至於後半的通電時間間隔很短，但只要在前面數過來第二個裝置通電後立刻前進便可閃開。



在通道的後半段，只要確認這個裝置通電後就開始前進吧





# 第10章

CHAPTER TEN

KEY CHARACTER

## The Silver Warrior

**銀戦士**（シルバーウォリアー）

（cv.大塚明夫）




STAGE LIST


10-1 タイタンの墓場 P228
10-2 炎の頂 P232
10-3 炎の墓地 P233
10-4 火葬場 P236

Titan Graveyard

《第10章》

# 泰坦墓地



**10-1**

探索遺留許多泰坦殘骸的廣大沼澤。這個關卡的沼澤全部瀰漫著毒霧，故除了浮在沼澤上的立足點以外，還必須善用泰坦的殘骸才能前進。

## FLOW CHART

- 由 MAP A 往 MAP B 移動
- ▼
- MAP B 打倒寄生樁取得泰坦符文碎片 a
- ▼
- MAP B 對台座使用泰坦符文碎片 a 移動石像
- ▼
- MAP C 打倒寄生樁取得泰坦符文碎片 b
- ▼
- MAP C 對台座使用泰坦符文碎片 b 移動石像
- ▼
- MAP C 打倒寄生樁取得泰坦符文碎片 c
- ▼
- MAP C 對台座使用泰坦符文碎片 c 移動石像
- ▼
- MAP C 前往終點
- ▼ 往STAGE 10-2（→P232）

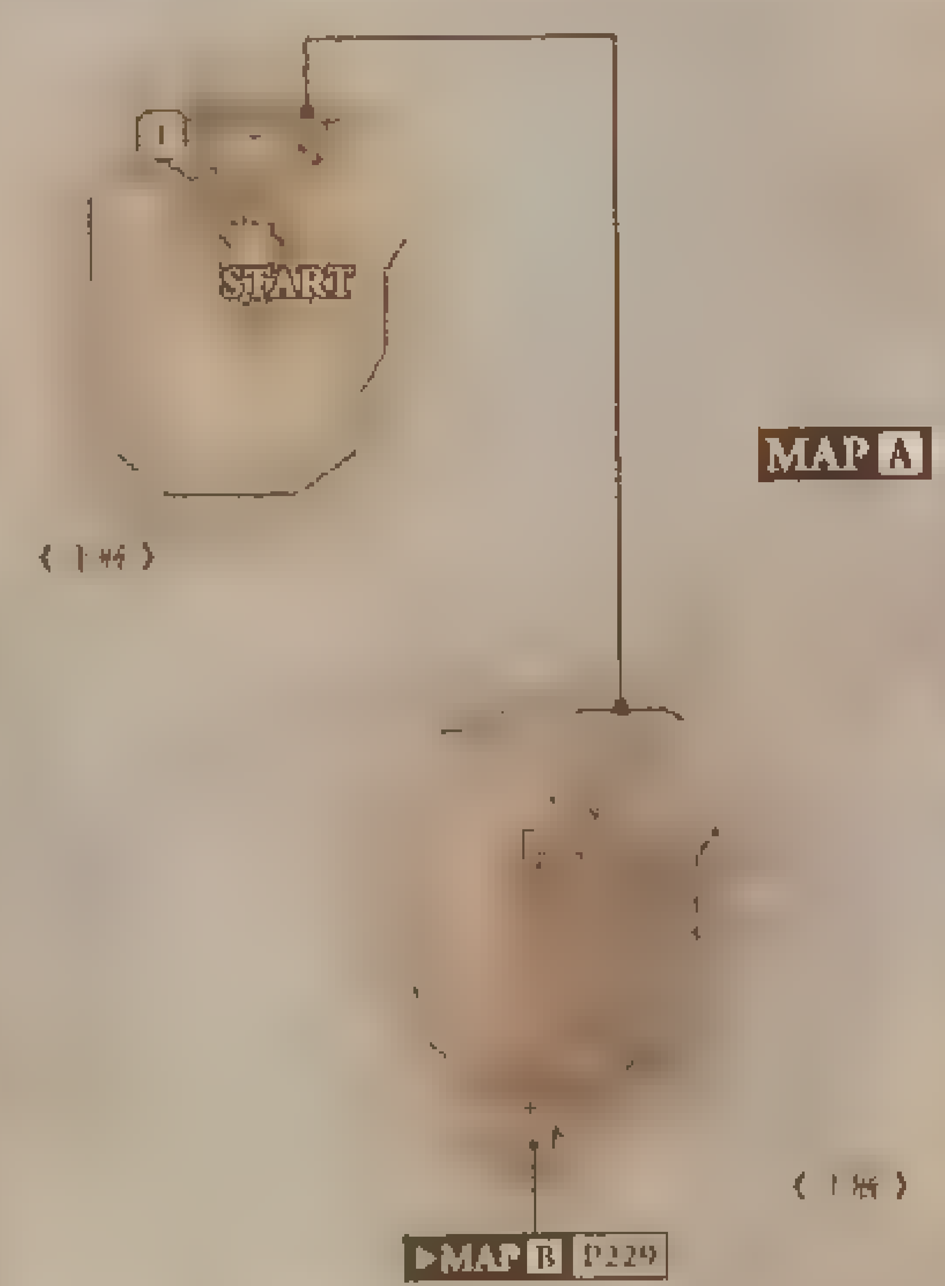
## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
|---|---|
| ×1 ×2 ×1 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 幻術 | 聖水 | 生命水晶 |
| — | — | 1 | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 寄生樁→P69 |
| 屍根→P68 |
| 骷髏戰士→P61 |
| — |




MAP A

### 1 以地上為目標爬上去

這個關卡會從被紫色結晶包圍的神秘場所開始。首先請跳到前方的立足點懸吊於牆壁的皸裂，接著利用跳躍向右繞行前進。

爬到最上層後綑綁後方的掛鉤便可懸吊於天花板的柱子。就這樣向右繞行前進，綑綁頭上的掛鉤後爬到最上層，就可以綑綁後方的掛鉤前往懸吊於後方的牆壁了。接著請以懸吊與跳躍的方式來到地上。



在這裡採取二段跳躍就能抓住牆壁上的皸裂，前進到盡頭後再綑綁掛鉤。反復上述流程便可持續前進

MAP B

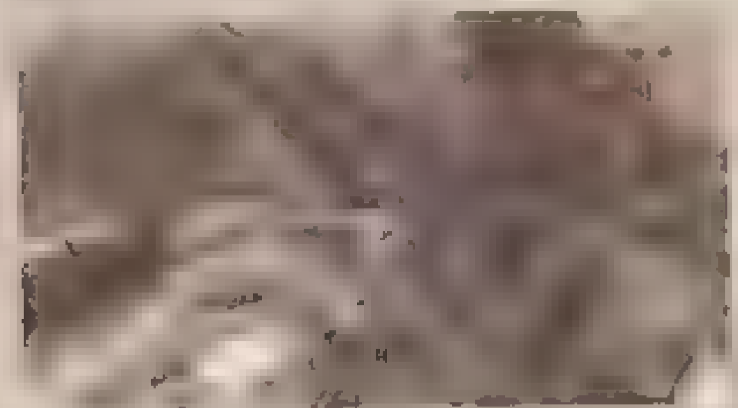



### 2 以攀爬壁面前往崖下

從這裡要開始往崖下前進。首先請前進並懸吊於立足點的邊緣，往右繞行後綑綁掛鉤下降，著地後跳往對岸，接著以懸吊往左繞行，再綑綁掛鉤落下即可。

### 3 想繼續前進就選擇右側路線

從這個立足點會分成正前方與右側這兩條路線，想繼續前進就必須選擇右側。正前方的廣場上會出現骷髏戰士與屍根，而且還是死路，但可取得光之魔力石（光の魔力石），所以不妨順道取得。



面向泰坦的手使出二段跳躍，便可越過沼澤往右側前進

### 4 符文碎片造成的地形變化

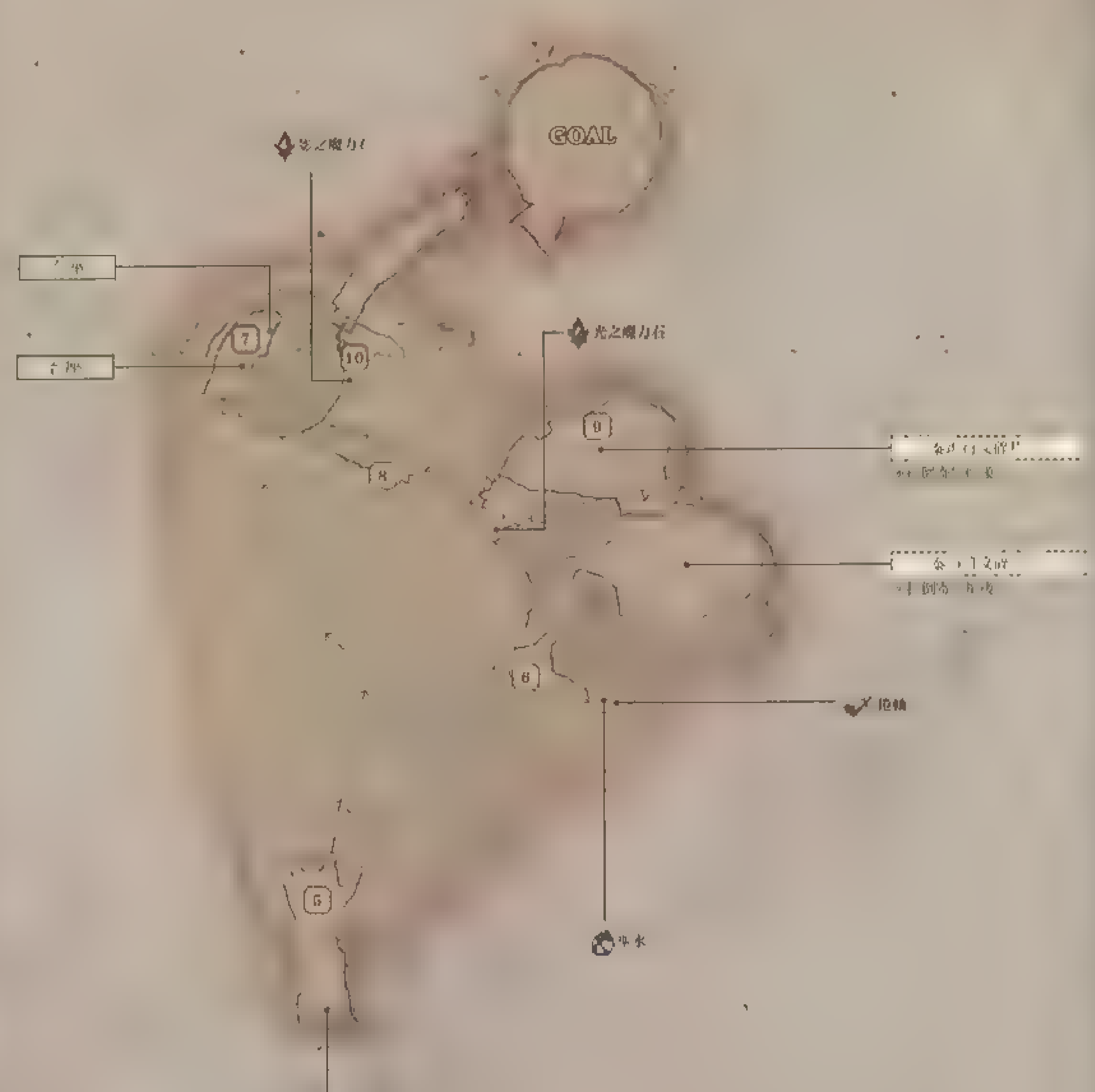
從泰坦的指尖使出二段跳躍，就可以著地在對岸的立足點。在這裡會出現寄生樁與屍根，打倒寄生樁後便可取得泰坦符文碎片（タイタンのルーンの欠片）。只要將這塊碎片塞入台座，就可以啟動泰坦的手而能前往 MAP C。

不過如果在塞入符文碎片之前前往泰坦的手臂上方，便能夠從遺體取得命之魔力石（命の魔力石），故請於調查遺體後再塞入碎片。



調查圓形台座便可塞入符文碎片。因為手臂一旦移動就無法回到原本的位置，所以請取得魔力石後再塞入。

MAP C




▶MAP B P229

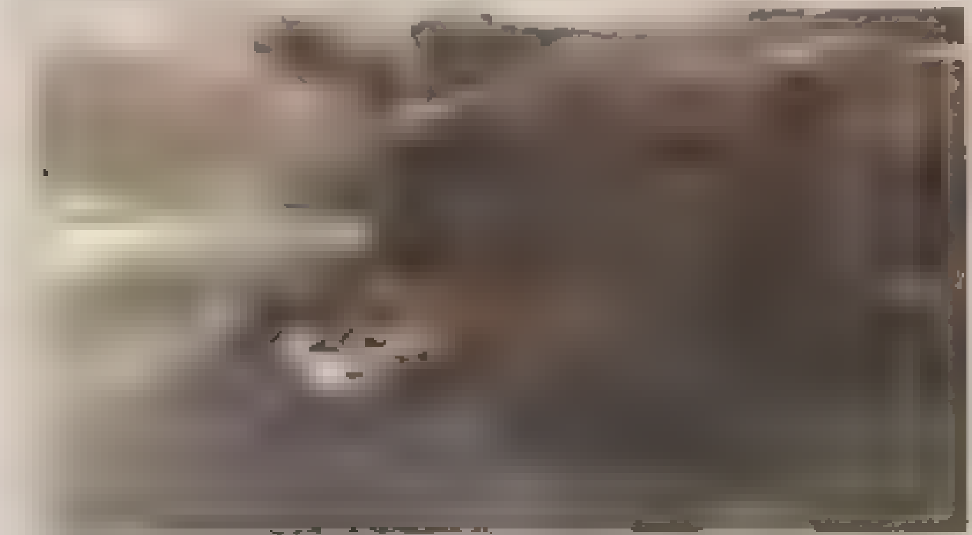
## 5 先前往右手的立足點

從這裡可以用衝刺二段跳躍移動到漂浮在沼澤的立足點。第二個立足點處會分為左右兩條路線，其中左側路線必須有泰坦符文碎片（タイタンのルーンの欠片）才能繼續前進，故請先逛右側路線。

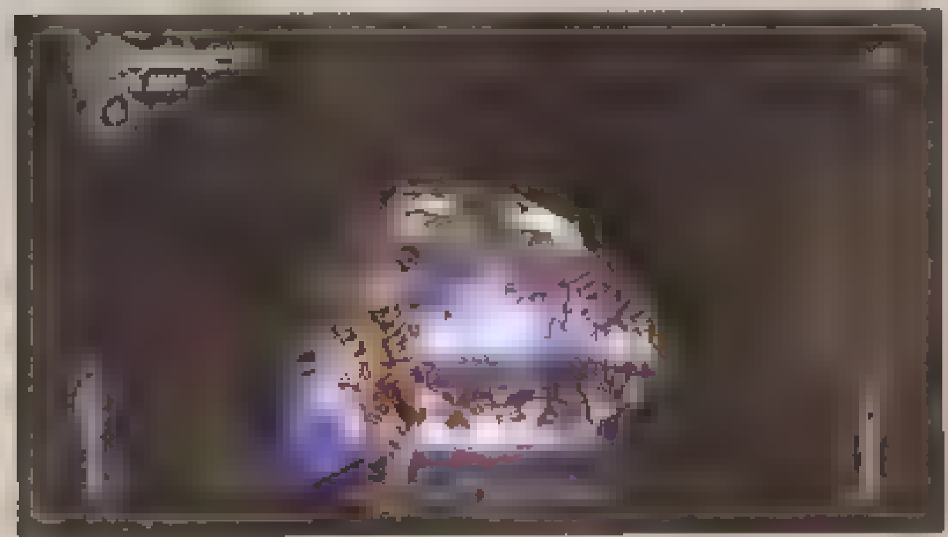
## 6 補充聖水再前進

在這個立足點著地後，首先請跳到一開始畫面右側深處死角的立足點補充聖水吧。

在狹窄的通道前進後，就會出現大批屍根與兩個寄生棺。當兩個寄生棺出現後就回到通道，接著連續使用聖水。取得泰坦符文碎片（タイタンのルーンの欠片）就補充聖水並往左側路線前進。



從這裡往右側深處跳躍，就會來到有聖水補充點的立足點，聖水在這個關卡很有用，請盡量補充。



回到通道投擲聖水便可避免發生混戰。雖然可在屍根進入特殊棺木前打倒，但這種狀況下它們會再度出現。

## 7 以符文碎片啟動右手

泰坦前面有兩個台座，將泰坦符文碎片（タイタンのルーンの欠片）塞入其中任何一個台座後，便能夠啟動泰坦的右手。請將泰坦的手當做立足點，然後跳到看得見對岸的立足點吧。

## 8 從手背跳躍

從泰坦右手採取衝刺二段跳躍便能到達對岸，但若跳躍時機太晚就會滑落而掉進沼澤。此時不需要前進到指尖再跳，大約在手背的中心就可以跳躍了。



在手背前緣衝刺，接著立刻跳躍吧。請避免因為衝過頭而無法跳躍導致跌落的窘況。

## 9 連續使用聖水打倒寄生棺

當二個寄生棺都出現之後，請連續使用聖水一口氣收拾對方。將敵人全數解決後便可取得泰坦符文碎片（タイタンのルーンの欠片），而位於廣場角落的遺體則能夠取得光之魔力石（光の魔力石）。回台座時請跳到頭上的立足點，接著從泰坦的手以衝刺二段跳躍前往對岸。

## 10 發動左手後前往終點

在台座上塞入第二個符文碎片後，便能夠啟動泰坦的左手。若想搭乘左手，就繞到泰坦正前方的廣場，以懸吊在牆壁皸裂的方式爬上去即可。最後只要從左手末端跳躍便可過關。



在這裡採取二段跳躍便可懸吊於皸裂處。這個廣場上有遺體，請別忘了調查它取得影之魔力石。

Fire Pinnacle

《第10章》

# 火焰顛峰

STAGE 10-2

目前為止加百列已經不知被過撲救過多少次，如今他卻以銀戰士的身分阻擋在面前。這場戰鬥會在被銀戰士奪去光與影之魔力的狀態下開始。



## FLOW CHART

MAP A 打倒銀戰士

▼ 往STAGE 10-3（→P233）

## STAGE DATA

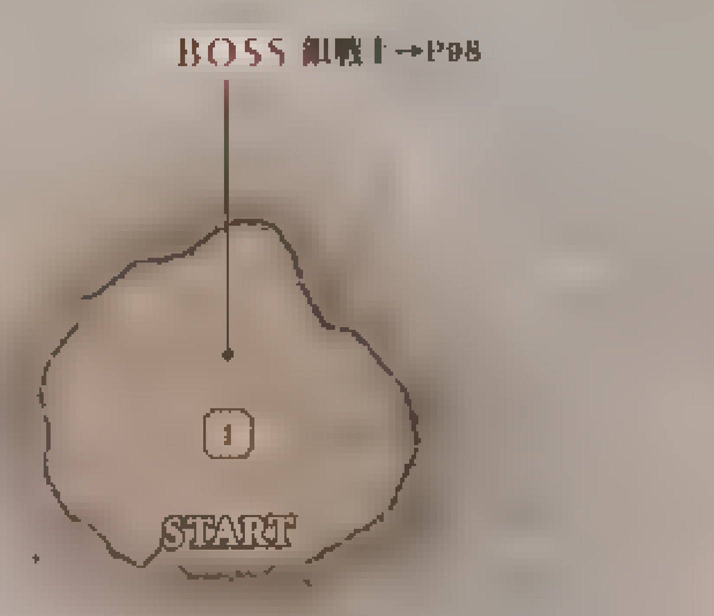
| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| BOSS 銀戰士→P98 |
| — |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 與銀戰士的決戰

關卡開始後就會立刻發生與銀戰士的戰鬥。圓形的立足點相當狹窄，完全無處可逃。

這場戰鬥可分成三個階段，一開始完全無法使用魔力。因為無法透過光之魔力恢復生命力，所以在交戰中必須盡可能不要受到傷害。另外，地圖上完全沒有任何可取得的道具，也沒有生命之泉或魔力之源，故請專心與銀戰士戰鬥。



隨著階段演進銀戰士會開始發動魔力。玩家也務必發動相對的魔力，設法有效對他造成傷害。

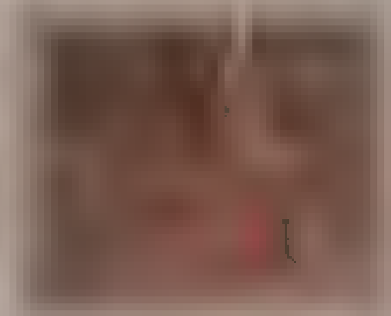
Fire Cemetery

《第10章》

# 火焰墓地

STAGE 10-3

這個關卡大致上可分為通過山岳地帶的動作階段，以及利用鏡像從卓柏卡布拉處取回古代遺物的解謎階段。解謎階段的地形相當複雜，請務必活用地圖。



## FLOW CHART

由MAP A 往 MAP B 移動

▼

MAP B 在下部被卓柏卡布拉搶走古代遺物

▼

MAP B 對開關，使用闇のクリスタル

▼

MAP B 轉動鏡像，使光照射到鏡像5

▼

MAP B 轉動鏡像5使光照射到石像以破壞石像頭部

▼

MAP B 推動鏡像，到還原後旋轉它使光照射到石像以破壞石像頭部

▼

MAP B 調查開關，取得闇のクリスタル，並推動鏡像5到邊緣

▼

MAP B 對開關，使用闇のクリスタル

▼

MAP B 推動鏡像，到還原後旋轉它使光照射到鏡像5

▼

MAP B 旋轉鏡像5使光照射到石像以破壞石像頭部

▼

MAP B 從卓柏卡布拉處取回古代遺物

▼

MAP B 以解放影之魔力後的「波動一擊」交互攻擊左右兩側閘門

▼ 往STAGE 10-4（→P236）

## STAGE DATA

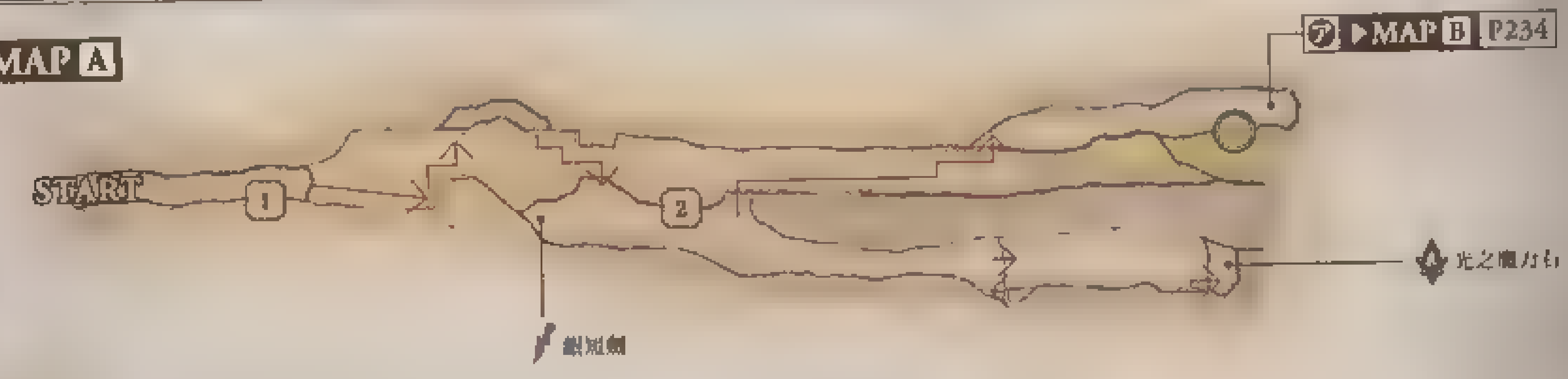
| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×2 | ×1 | ×0 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| 15 | — | — | FULL |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 卓柏卡布拉→P58 |
| 猶屍→P70 |
| — |
| — |
| — |

MAP A




## 1 前進的同時必須小心崩塌

利用跳躍與懸吊的方式在陡峭的溪谷前進。從開始地點以衝刺二段跳躍懸吊於前方牆壁的皸裂處，向左繞行後再往後方跳躍吧。因為懸吊在牆壁的皸裂後會發生震動而使牆壁崩塌，所以此時請盡快移動。

## 2 以左側路線突破溪谷

此處的路線可分成左右兩條。右側是死路，但爬上牆壁的皸裂後可以取得光之魔力石（光の魔力石）。至於左側路線則請以懸吊的方式向左繞行，並且在盡頭綑綁後方掛鉤往深處前進。請在衝刺二段跳躍後綑綁掛鉤的方式通過深邃的溪谷。

MAP B




## 3 以黑暗光線照射柵欄

移動到MAP B後，卓柏卡布拉會立刻出現並搶走古代遺物。卓柏卡布拉會逃到位於地圖中央的柵欄，必須設法摧毀柵欄來到卓柏卡布拉的所在地。

摧毀柵欄方法只有一個，那就是將黑暗水晶（闇のクリスタル）塞入開關在地面施放黑暗能量，並利用鏡像移動黑暗能量，使鏡像放出的黑暗光線照射到柵欄裡。柵欄是以三個部份所構成，故請利用所有的鏡像從三個方向照射光線。另外，地圖裡有兩個可取得命之魔力石（命の魔力石）的遺體，請在操作鏡像的過程順便調查。



有的遺體必須往畫面上靠螢幕的方向前進才會出現在視野內。此處的地圖相當複雜，請利用地圖確認遺體的位置。

## 4 以鏡像反射光線

首先請在地圖右下方的補充點取得黑暗水晶（闇のクリスタル），塞入開關ⓐ並將鏡像ⓐ以逆時針方向旋轉45度角。當光線射中鏡像ⓑ後，再將鏡像以順時針方向旋轉135度角。這麼一來光線就會照射到岩石的縫隙而破壞一部分的柵欄。



岩石上的裂縫呈直線狀，來自鏡像ⓐ的光線反射到鏡像ⓑ後，會通過縫隙而照射在柵欄上

## 5 毀壞兩處柵欄

毀壞第一部分的柵欄後，就攻擊鏡像ⓐ，將它推到地圖左端吧。將鏡像ⓐ推到地圖上方後以逆時針方向旋轉45度角，便可破壞第二部分的柵欄。接著請從開關ⓐ取出黑暗水晶前往開關ⓑ。

## 6 破壞柵欄取回古代遺物

將黑暗水晶（闇のクリスタル）塞入開關ⓑ後，將鏡像ⓒ推到邊緣再旋轉180度角，如此一來光線就會照射到鏡像ⓑ。最後將鏡像ⓑ以順時針方向旋轉90度角破壞柵欄後，就可以拿回卓柏卡布拉偷走的古代遺物，然後朝地圖上方前進。



從鏡像ⓒ射出的光線會通過岩石縫隙來到鏡像ⓑ。接著只要旋轉鏡像ⓑ，就可以讓光線照射到柵欄上。

## 7 交替敲響左右銅鑼

雖然往終點的門是關閉的，但只要朝位於左右的銅鑼交互施放「波動一擊」敲響它們，門就會開啟。請在魔力之源恢復魔力並發動影之魔力，接著左右迅速移動並使出「波動一擊」。



正打算敲響銅鑼時會有大量殭屍出來妨礙。請以廣範圍攻擊技使殭屍減少至一定數量以下再敲響銅鑼。

【第10章】火焰墓地

Crematory Oven

《第10章》

# 火葬場

10-4



與看守墓地的掘墓者戰鬥的關卡。光是打倒掘墓者並不代表就此結束，還必須自熔爐脫逃，故直到最後都不可掉以輕心。

## FLOW CHART

MAP A 在下部大廳將屍根與寄生棺全部消滅開門

▼

MAP A 在立足點崩塌之前前進

▼

MAP A [illegible]

▼

MAP B → MAP C [illegible]

▼ 往STAGE 11-1（→P240）

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | | |
|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 |

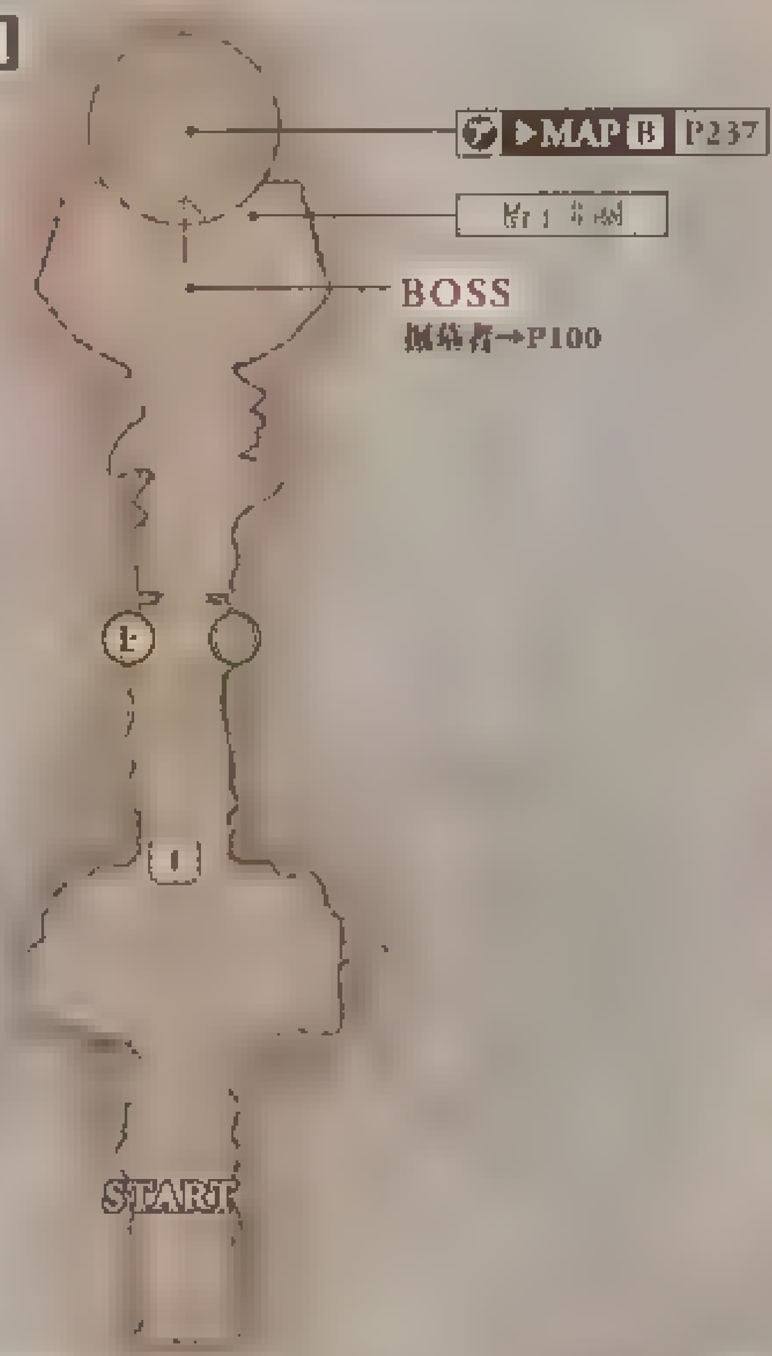
| 取得古代遺物 |
|---|
| — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得點 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 聖晶水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| 寄生棺→P69 |
| 屍根→P68 |
| BOSS 掘墓者→P100 |
| — |
| — |

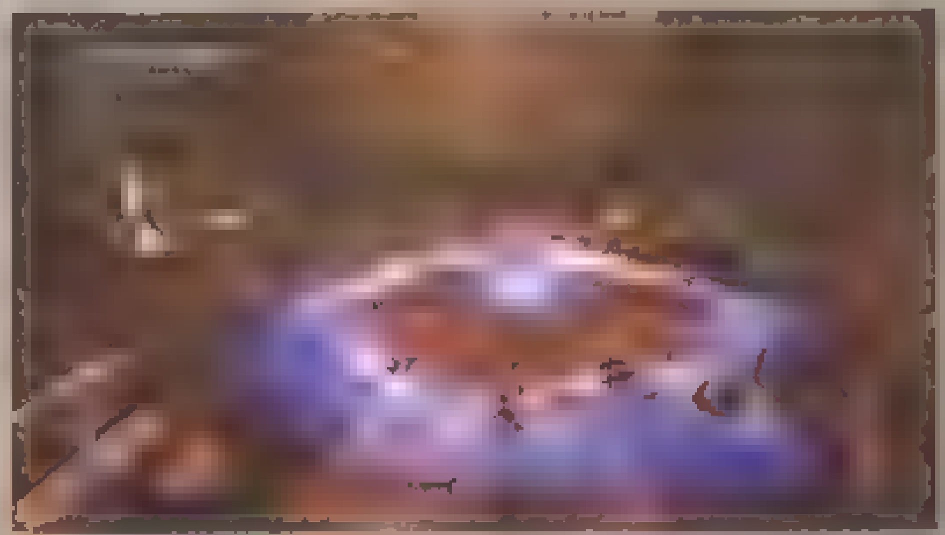
MAP A




## 1 突破前哨戰後與頭目戰鬥

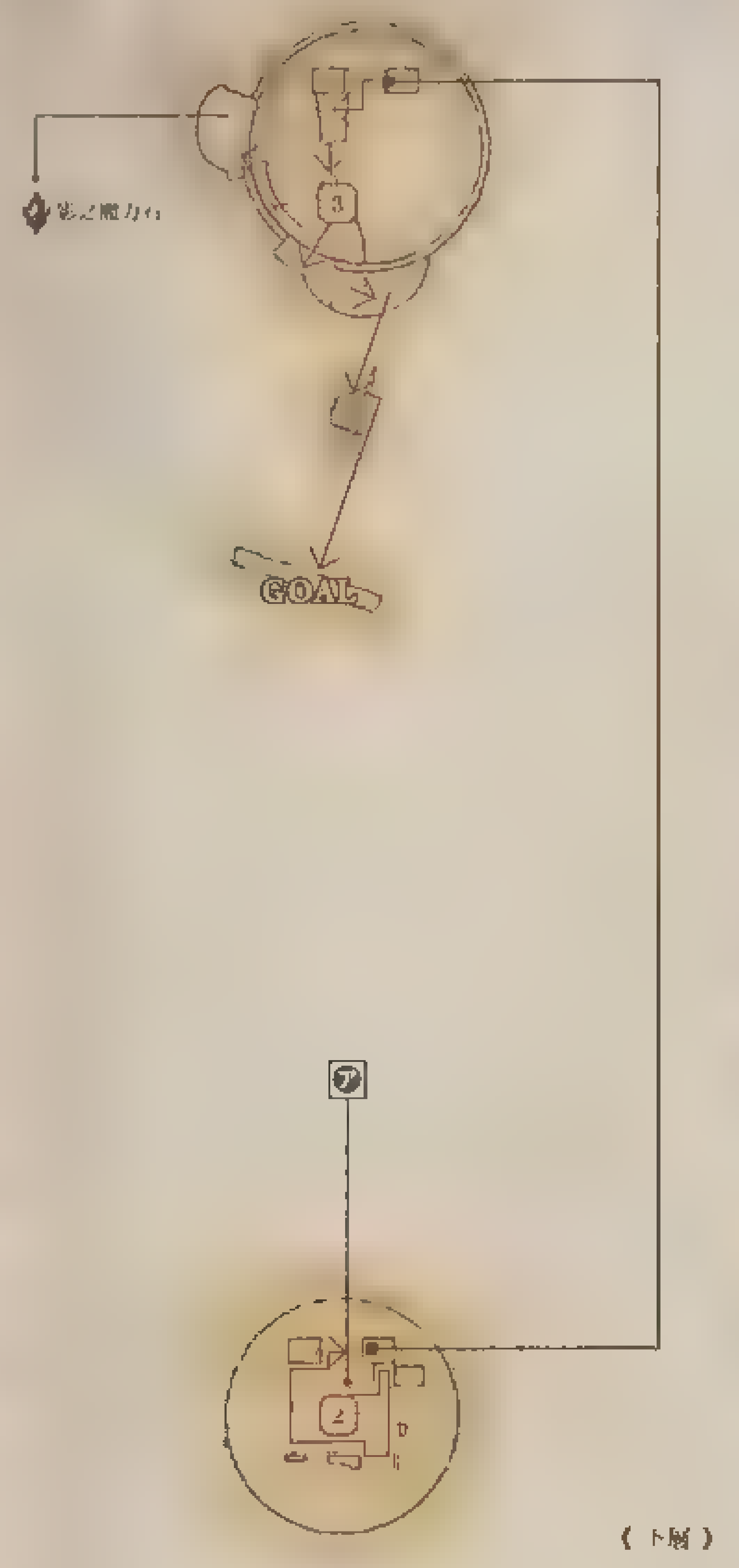
首先會有兩個屍根靠近。打倒它們後，深處的廣場會出現大批屍根，而且它們會為了變成寄生棺而往棺木前進。

因為只要打倒出現在這個廣場上的屍根後就不會再出現，所以請投擲聖水，盡可能在對方變成寄生棺前打倒。解決所有的敵人後便可開門往深處前進，但掘墓者出現後立足點會崩塌，此時請持續前進不要停住。



在這附近投擲聖水便可波及大批屍根。有時候甚至能夠在變成寄生棺前收拾所有的屍根。

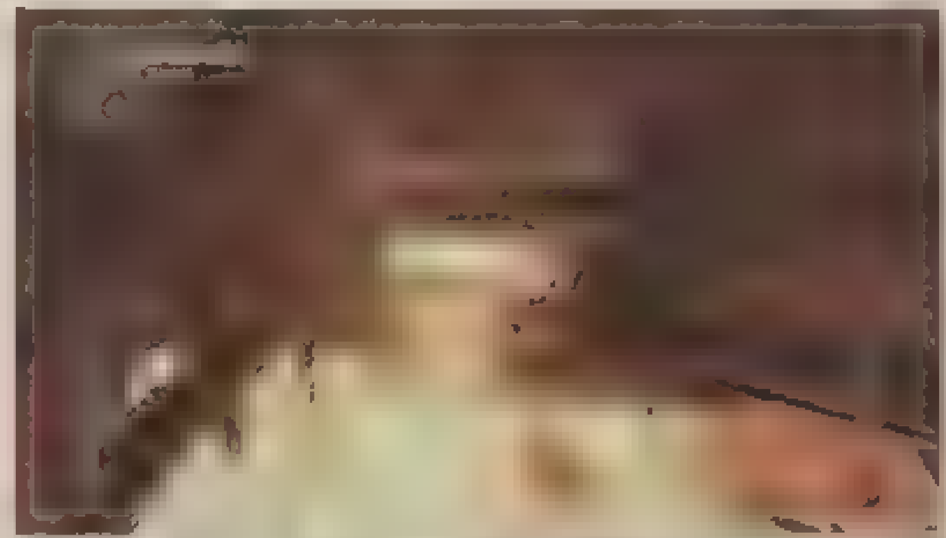
MAP B




## 2 在被熔岩吞噬前脫逃

利用各種移動動作從熔爐脫逃。因為熔岩量會隨著時間流逝而增加，要是移動太花時間就會被熔岩吞噬而必須重來。

首先請爬上右邊的立足點，以跳躍懸吊於柱子的較裂處後，在懸吊中往右跳躍。接著就這樣前進到右端後，就以跳躍來到後方吧。然後在懸吊中往右跳躍前進到盡頭，就可以綑綁後方柱子的掛鉤，隨後反復進行綑綁掛鉤及攀爬壁面的動作，便可持續向上爬。



綑綁第二個掛鉤爬上去後，往後跳躍便可懸吊於邊緣。請記住路線，設法在短時間內前進

## 3 取得魔力石前往終點

綑綁第二個掛鉤爬上去後，就會看到往上及往右走兩條分歧路線。若想取得影之魔力石（影の魔力石），就向右前進調查立足點上的遺體。

若想前往終點，就往正上方攀爬，接著懸吊於牆壁的較裂處往最上層前進。綑綁柱子的掛鉤後跳躍，再以懸吊的方式沿著柱子往左繞行，最後再綑綁牆壁上的掛鉤攀爬，便可結束這個關卡。



在分歧往右繞行就會看到遺體。若動作夠快，即使取得魔力石再回來也不會被熔岩吞噬



# 第11章

CHAPTER ELEVEN

[illegible]



KEY CHARACTER

## Necromancer

### 死靈法師（ネクロマンサー）

[illegible]

到底是誰促使你採取這種空虛的行為？
到底是誰讓你失去人性——？




STAGE LIST


11-1 奈落の底 ·P240
11-2 ドラコリッチ ·P217

Necromancer's Abyss

《第11章》

# 深淵之底

11-1



集結各種機關的最難關卡。地圖數量最多，還有難以解開的謎題與頭目戰鬥。雖然經常遇過必須在立足點之間飛躍移動的場面，但即使跌落也可以重來，而且不會受到傷害。

## FLOW CHART

- MAP A 配合星座、日、月解開謎題
- ▼
- MAP B [illegible]
- ▼
- 由 MAP B 通過 MAP C 往 MAP D 移動
- ▼
- MAP D 打倒死靈法師
- ▼
- MAP E 解放能量點的力量後往 MAP D 移動
- ▼
- 由 MAP E 往 MAP F 移動
- ▼
- MAP F 解放能量點的力量後往 MAP D 移動
- ▼
- 由 MAP G 通過 MAP H 往 MAP I 移動
- ▼
- MAP I 打倒奪魂者×20並解放能量點的力量後往 MAP D 移動
- ▼
- MAP D 解放三個能量點關門後往 MAP J 移動
- ▼
- MAP J 打倒死靈法師
- ▼
- 由 MAP K 往 MAP L 移動前往終點
- ▼ 往STAGE 11-2（→P247）

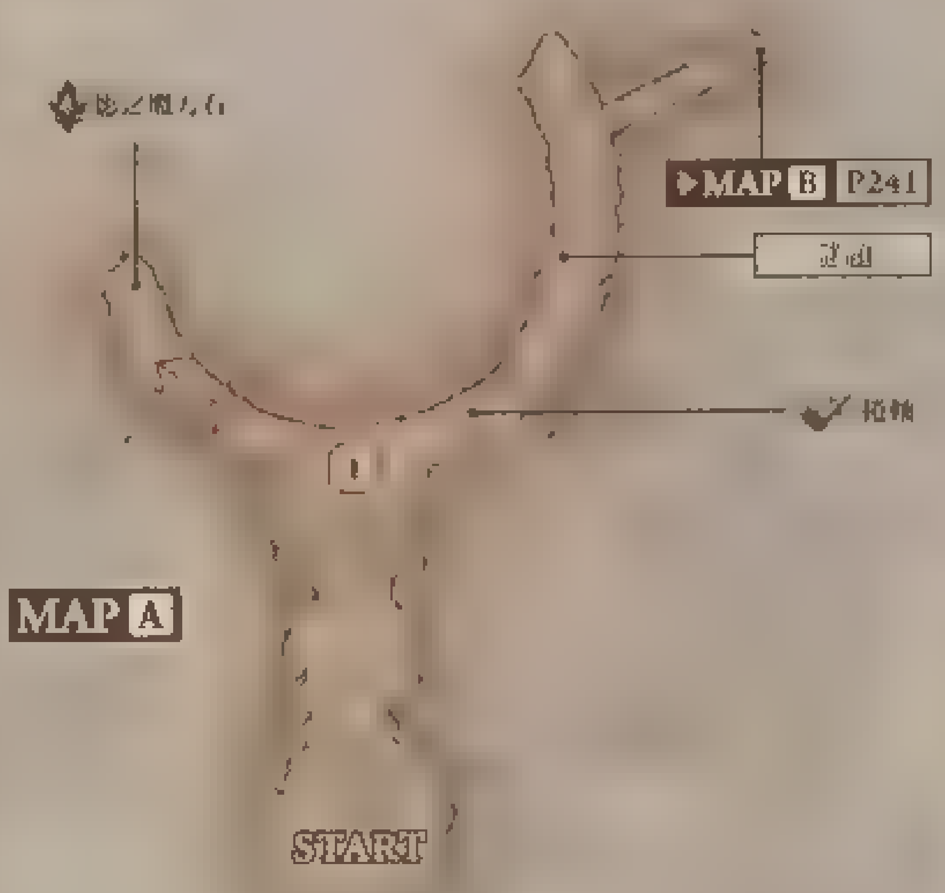
## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×1 ×1 ×2 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得點 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 義の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | 1（※） |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| BOSS 死靈法師→P102 |
| 奪魂者→P71 |
| 殭屍→P70 |
| — |
| — |




### 1 從捲軸找出答案

最初的謎題必須仰賴從遺體取得的捲軸內的提示，將星座、日、月這三個項目停止在正確位置後啟動裝置便可完成解謎。若不知道解法就請參考下圖。完成解謎後通道右端會出現立足點，但繼續前進之前請從通道左端的遺體取得影之魔力石（影の魔力石）。



旅程之書右頁所寫的組合就是正確答案，請記住正確的組合

MAP B




### 2 以正確的順序敲擊地磚

在廣場上會出現第二個謎題。以「烈震一擊」敲擊地面的地磚後，畫面左方就會顯示該地磚所對應的箭頭，而顯示的箭頭則能確認地磚的顏色與位置。外圍的褐色是↑，第二列的紅色是→，第三列的綠色是←，第四列的黃色是↓。

顯示在正面方牆壁上的線，會指示出正確的箭頭順序，讓這條線能由下往上連接，故可從這裡得知敲打地磚的正確順序，答案是褐、紅、褐、褐、綠、黃、綠、褐、褐、紅、褐。在這之後只要敲打正中央發出藍光的地磚，便可解開謎題前往對岸。



依正確順序敲打後再敲打中央的地磚，便可啟動機關

### 3 以傳送點前往頭上的立足點

完成地磚解謎後，接著就必須利用接觸後會移動到其他場所的傳送點前進了。接觸第一個傳送點後會將加百列傳送到牆壁後方，前進後會出現八個奪魂者。若繼續往裡面前進並來到較低的位置，就能擺脫奪魂者的追蹤，而從較低的位置攻擊便可安全打倒奪魂者。至於附近的遺體則可以取得命之魔力石（命の魔力石）。

解決所有奪魂者後，就以第二個傳送點往頭上的立足點移動吧。從畫面鏡發光的方向往裡面前進時接觸傳送點，並在移動後進行二段跳躍，便可降在立足點上。接著請調查鏡子往 MAP C 移動。



進到這個位置後使出跳躍攻擊就不會受到傷害了。畫面上第發光的方向還有遺體可以調查

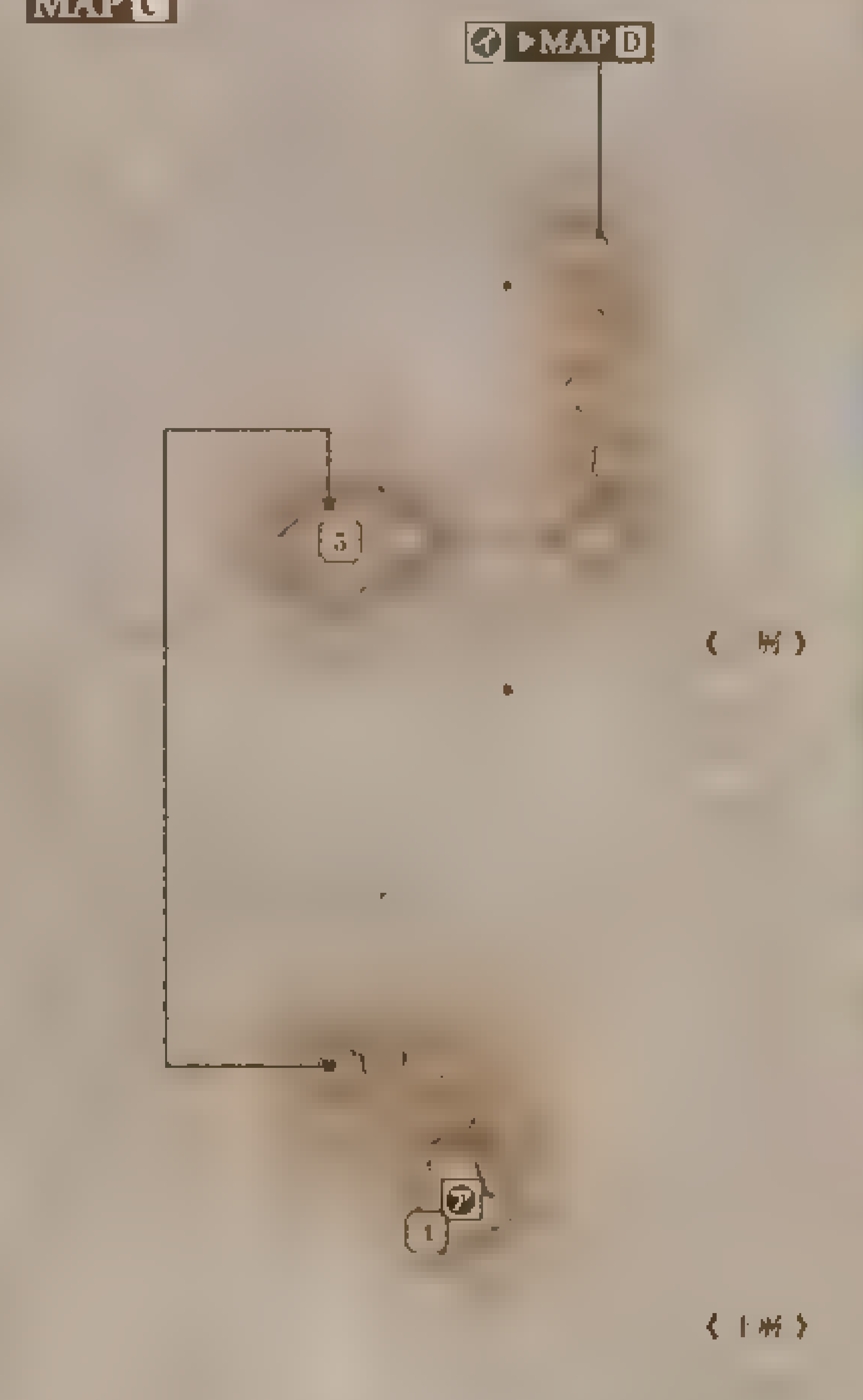


接觸傳送點往空中移動時，會一併保留接觸瞬間的方向與慣性，請以往畫面深處前進的動向接觸傳送點

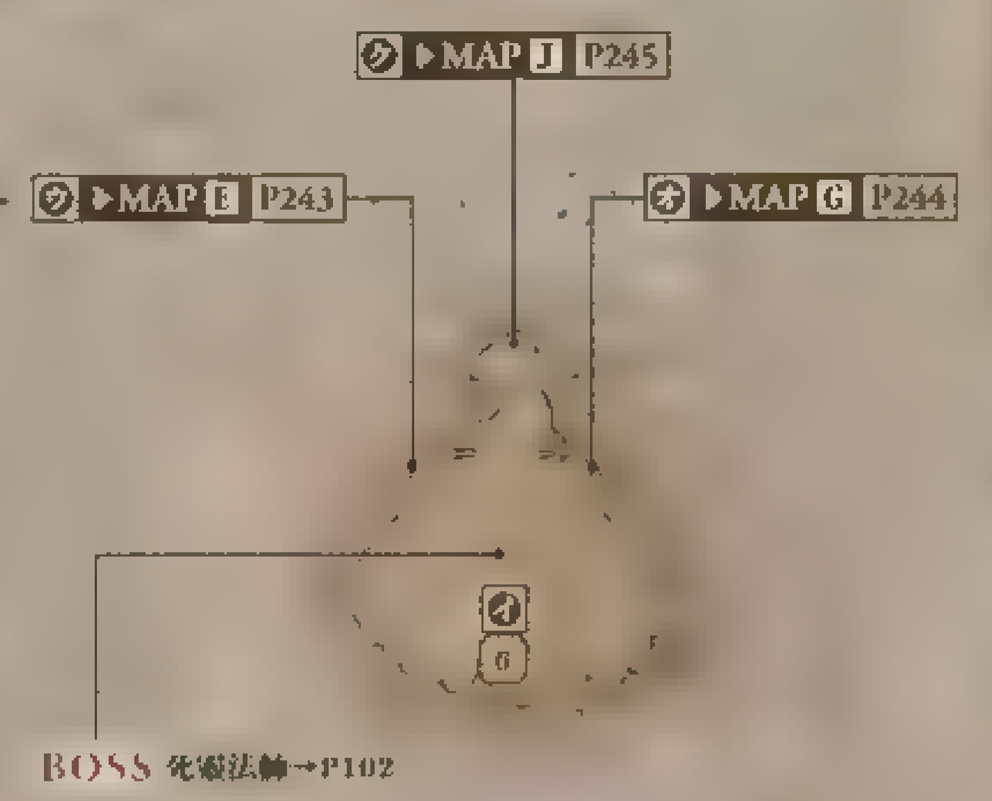


以往畫面深處前進的方式一口氣前進到有鏡子的立足點。請連按按鈕迅速使用二段跳躍

MAP C




MAP H




## 4 跳上移動立足點

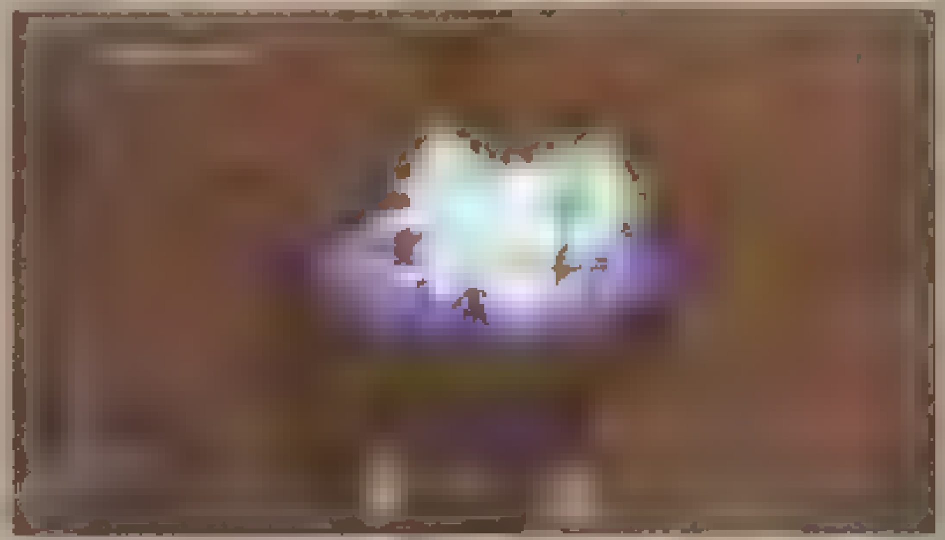
從這裡開始必須跳上依照特定路線移動的立足點並繼續往前進。搭上移動立足點後，在靠近下一個立足點前，不要移動，要是亂動，就會很容易踩空而跌落。



在移動立足點上踩空就會跌落，不過在這個關卡裡跌落並不會減少生命力，可以不斷重來

## 5 以聖水應付奪魂者

搭上移動立足點來到較寬廣的立足點後會出現八個奪魂者。因為這裡並沒有可以逃跑的空間，所以請用聖水一口氣解決它們。打倒奪魂者後以衝刺二段跳躍來到對岸，接著再搭上移動立足點，從鏡子前往MAP D。

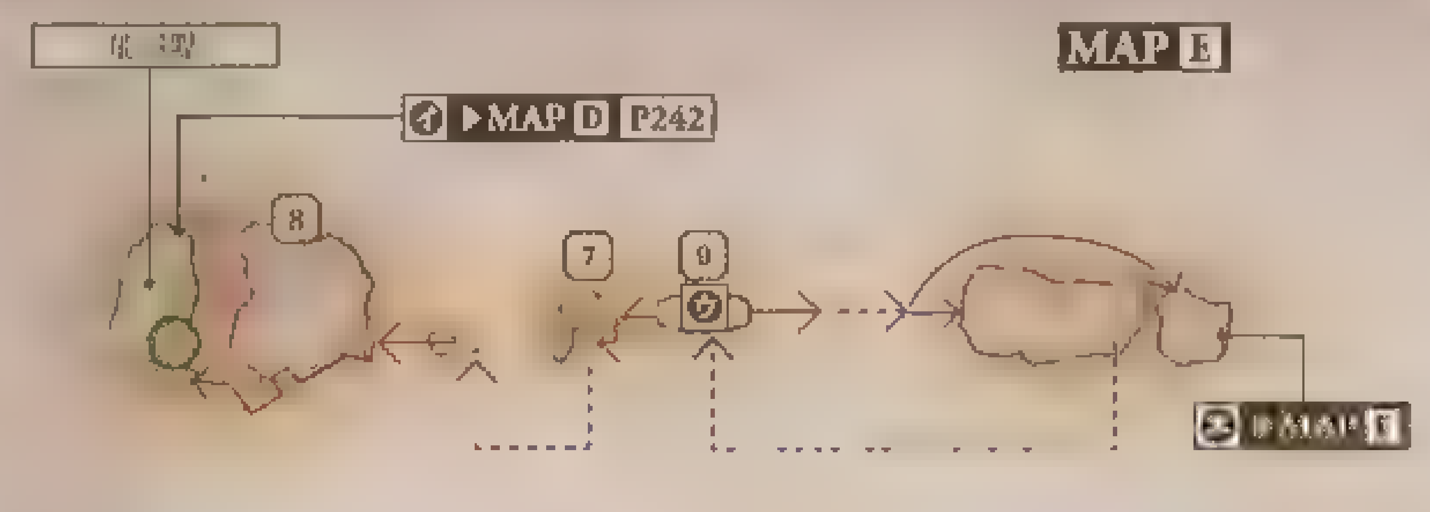


若移動到廣場邊緣再投擲聖水，便可一口氣收拾所有的奪魂者。投擲一次聖水後，就以一般攻擊打倒剩下的敵人吧。

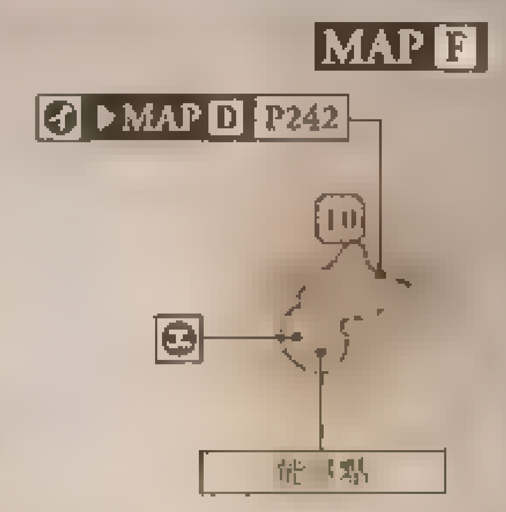
## 6 左右鏡子的路線分歧

剛到達MAP E時，就會與死靈法師發生戰鬥。打倒死靈法師後調查左右鏡子便可分別探索不同的地圖。因為兩面鏡子都可以調查，所以走哪一條路都可以，不過本書是以前往MAP E的路線進行解說。

MAP E




MAP F




## 7 在落下中綑綁掛鉤

MAP E會從狹窄的立足點開始。通道可分為左右兩側，首先請從左側路線開始探索。以跳躍懸吊於牆壁的破裂處，往左繞行後朝正下方落下，這麼一來就會接觸到傳送點而移動到牆壁後方。若在落下途中按下綑綁鈕，就會綑綁掛鉤來到對岸的廣場。



接觸傳送點傳送之後會從空中垂直落下。請立刻綑綁位於前方的掛鉤

## 8 前往最初的能量點

著地後的廣場總共會出現12個奪魂者，請立刻逃到比廣場低的一層，然後以跳躍攻擊安全打倒對方。打倒對方後往畫面上靠近螢幕的方向前進，接著在懸崖邊緣以懸吊往左繞行，在盡頭綑綁掛鉤爬上牆壁後，就會到達有鏡子的通道。

對鏡子旁邊的能量點使用「烈震一擊」，MAP D的鏡子就能吸收能量，只要解放三個能量點，就可以完成鏡子。接著請趕快接觸鏡子，暫時回到MAP D。



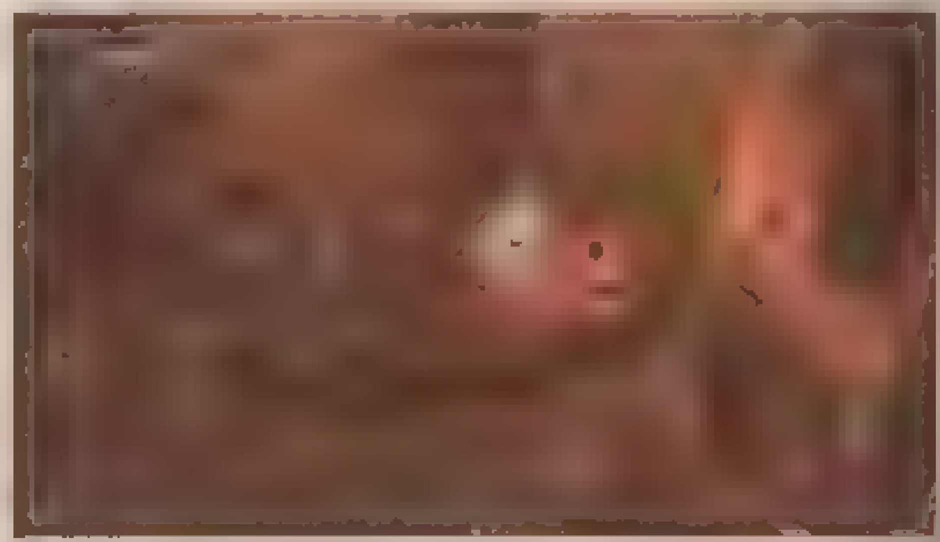
從這裡懸吊在邊緣後，以跳躍來到破裂再往左繞行。

## 9 綑綁頭上的掛鉤

在右側路線裡，請以衝刺跳躍接觸飄在前方的傳送點。移動後立刻進行二段跳躍並立即按下綑綁鈕，便能綑綁頭上的掛鉤。接著在空中懸吊狀態下往前方使出二段跳躍，就會來到一個上面擁有可以前往MAP F的鏡子的立足點。



以衝刺跳躍接觸傳送點後會移動到這個位置。因為離頭上的掛鉤還有一段距離，所以必須使用二段跳躍

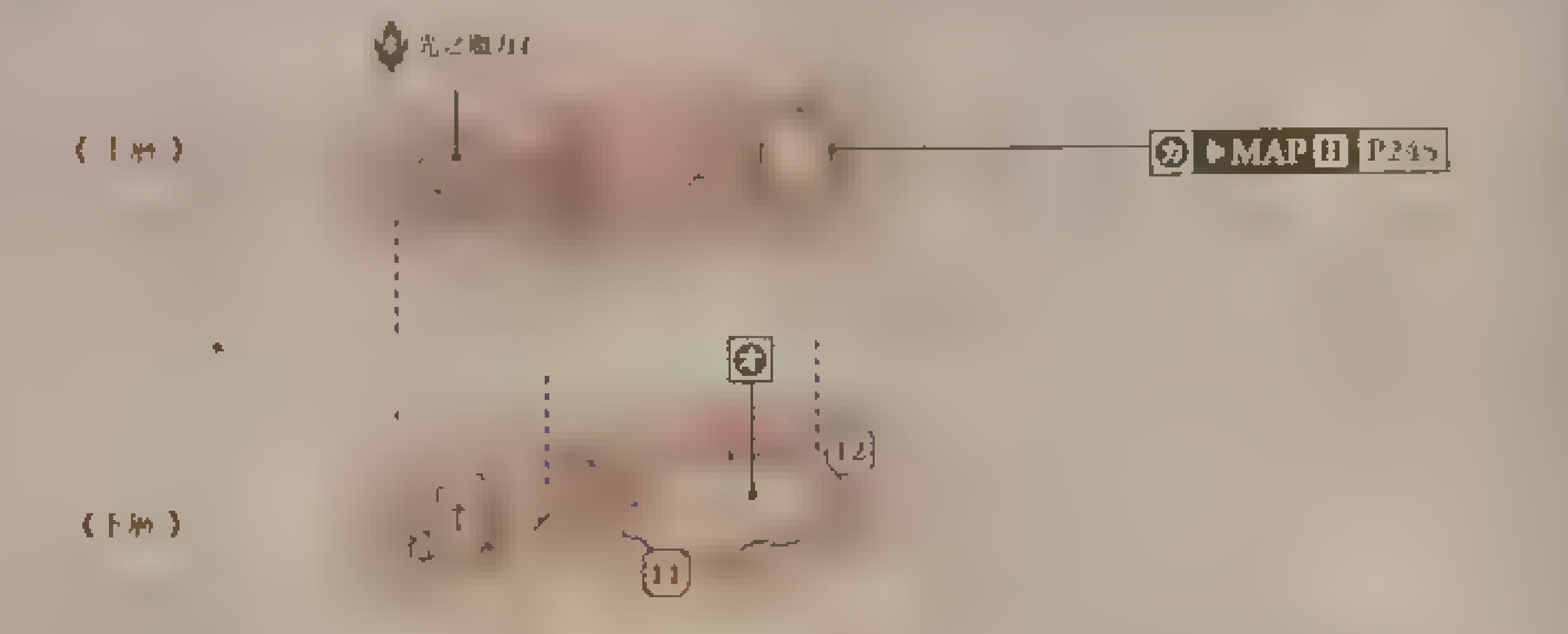


要是沒有綑綁掛鉤就會掉到廣場上，接著會出現三個奪魂者。若接觸這裡的傳送點就會回到最初的狹窄立足點。

## 10 解放能量後返回

這個小廣場上只有能量點，完全不會出現敵人。請以「烈震一擊」解放能量，然後調查鏡子回到MAP D。為了尋找最後的能量點，接著請從右邊的鏡子前往MAP G。

MAP G




## 11 取得光之魔力石

移動後的廣場雖然有傳送點，但首先請順道取得光之魔力石（光の魔力石）。在廣場上往左前進，便能用二段跳躍來到對岸。

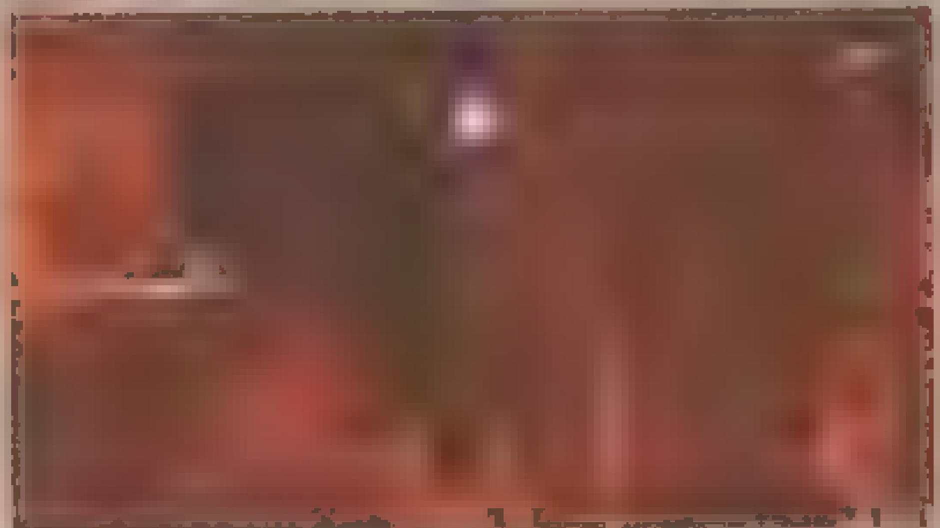
前進至對岸後，就以二段跳躍爬到頭上的立足點，接著用跳躍接觸飄在空中的傳送點。移動後的前方有掛鉤，綑綁後就會進入攀爬壁面的狀態。在這裡踢牆壁朝後方跳躍，便可懸吊於有遺體的立足點邊緣。取得魔力石後想回廣場時，請接觸該立足點的傳送點，或是直接往下跳。

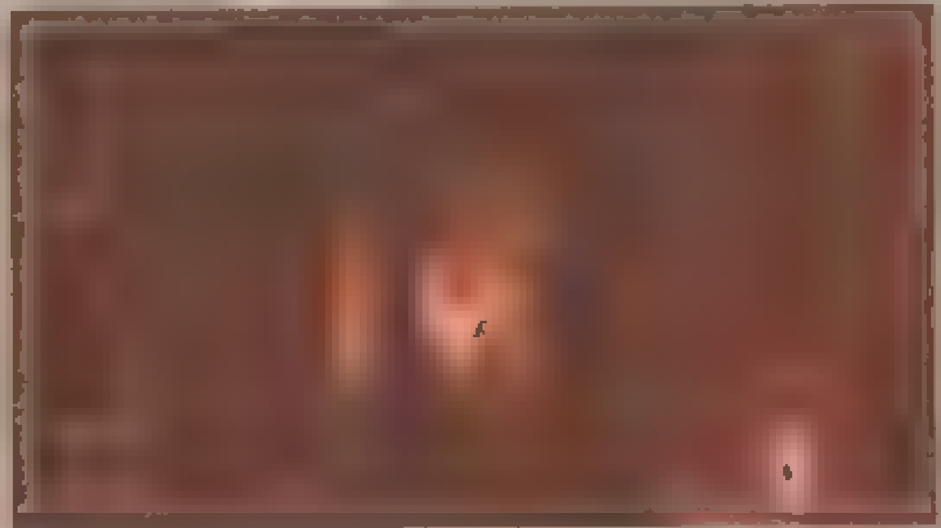
## 12 以往右前進的方向接觸傳送點

若想前往MAP H，就請利用位於廣場右端的傳送點，移動到頭上有鏡子的立足點。在這裡接觸傳送點時會對前進方向造成很大的影響，故請以往右前進的方向接觸傳送點。這麼一來移動到空中後就會有往右前進的慣性，只要直接使用二段跳躍，便可降落於有鏡子的立足點。要注意若以其他方向接觸鏡子，就會在移動後遠離目標立足點。取得魔力石後，就調查鏡子往MAP H移動吧。

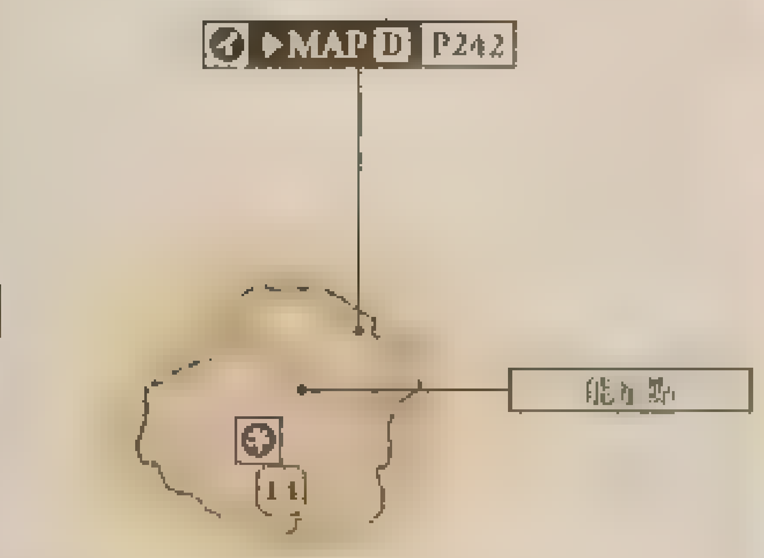

從這個立足點以跳躍接觸傳送點後，就綑綁頭上的掛鉤吧。連按綑綁鈕應該就不會錯過。


以這個方向移動的同時接觸傳送點，就會在移動到空中後往立足點靠近。不需要衝刺，藉由正常步行即可。


綑綁牆壁上的掛鉤後，就以攀爬壁面的方式爬上牆壁。前進到邊附近後，就踢牆壁前往對岸。


只要接觸傳送點時的方向無誤，就會以面朝右方的姿勢落下。前進一定程度並靠近立足點後，便可用二段跳躍到達。







## 13 估計時機接觸傳送點

接觸立足點的傳送點後，就會掉落在移動立足點的軌道上。雖然必須估計立足點移動與落下的時間接觸傳送點，但若以「空中前方連技」調整滯空時間，就能順利著地。於移動立足點著地後，在移動立足點到達左端時跳往對岸，然後以懸吊及跳躍爬上懸崖。


在移動立足點到達左端前請稍待片刻再跳躍。雖然爬上懸崖後會出現奪魂者，但總共只有三個，不是什麼大問題。

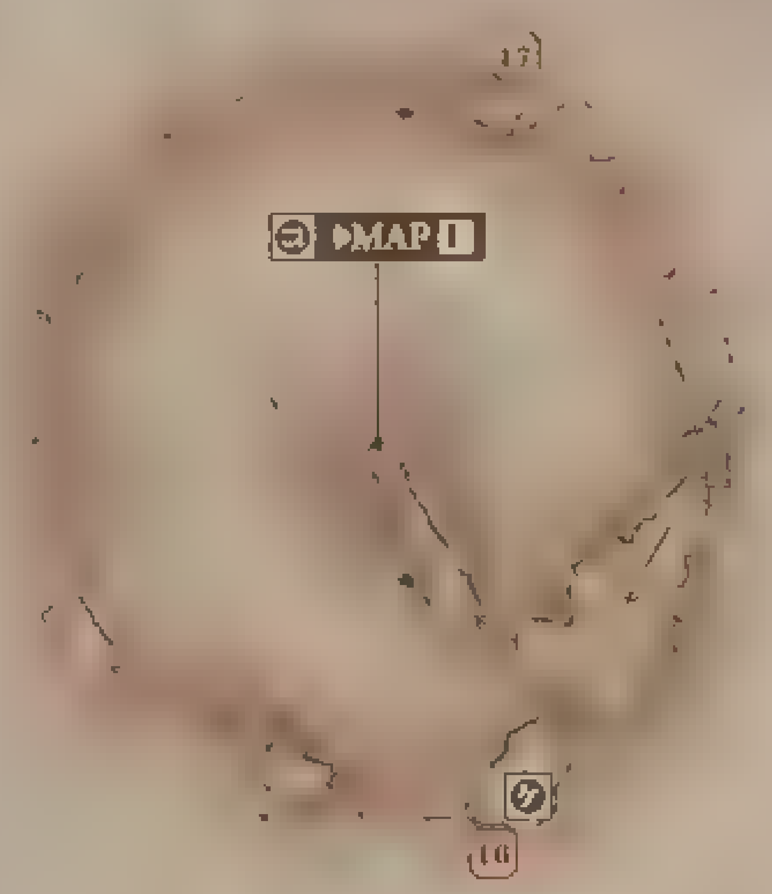

雖然也有繼續搭乘移動立足點的前進路線，但這裡其實是死路，只有捲軸與黑暗水晶的補充點

## 14 慎重應付奪魂者群

在廣場上總共會出現20個奪魂者。因為數量很多很容易被包圍，所以此時請不要吝於使用聖水。解決所有敵人後就解放能量點的能量，然後調查鏡子回到MAP D吧。

## 15 出現第二個死靈法師

解放三個能量點後，便能從MAP D前往MAP J，並且在MAP J與第二個死靈法師戰鬥。打倒死靈法師後會出現鏡子，請調查它移動。



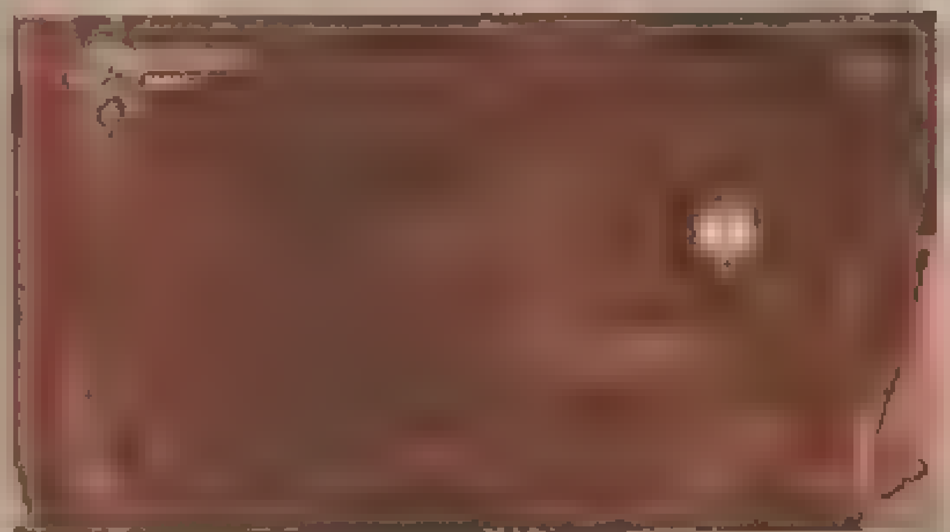




## 16 沿著塔的外圍前進

從這裡開始沿著塔的外圍前進。首先請以二段跳躍遷回於塔的破裂處，接著往右繞行並綑綁頭上的掛鉤，再於攀爬牆面中往左跳躍來到立足點。

接下來請懸吊於破裂上往左繞行，用二段跳躍跳到對岸再以懸吊往右繞行，就會來到會連續出現掛鉤的場所，但這裡不需要跳躍，只要按下綑綁鈕便可前進。



從檢查點的立足點到對岸的距離很遠，但藉由二段跳躍就可懸吊於邊緣，前進至立足點邊緣後就跳過去吧

## 17 活用傳送點與掛鉤

以跳躍接觸空中的傳送點後，便可用移動後的二段跳躍綑綁頭上的掛鉤。接著在空中懸吊狀態下以跳躍接觸傳送點，移動後再綑綁牆壁上的掛鉤。爾後爬上牆壁就會到達鏡子。



接觸最初的傳送點後利用連接跳躍鈕的方式使出二段跳躍

## 18 取得魔力石後前往終點

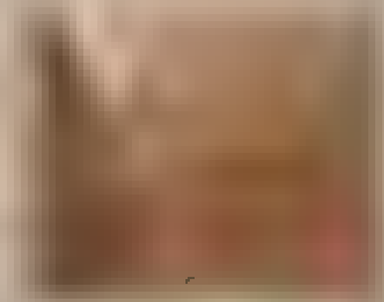
從岩山外圍利用二段跳躍與懸吊的方式爬到岩山頂端後便可結束這個關卡。因為下樓梯後有可取得影之魔力石（影の魔力石）的遺體，所以請調查遺體後再攀爬岩山。

The Dracolich

《第11章》

# 11-2 巫妖龍

挑戰死靈法師主宰復活的巫妖龍。因為一般攻擊完全無效，所以必須抓緊巫妖龍的身體並找出其弱點符文，以摧毀符文的方式對牠造成傷害。



### FLOW CHART

MAP A 摧毀五個符文以打倒巫妖龍。

▼ 往STAGE 12-1（→P250）

### STAGE DATA

| 取得魔力石 | | | 取得古代遺物 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | — |

| 武器等級上升 |
|---|
| — |

| 武器取得數 | | | |
|---|---|---|---|
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
|---|
| BOSS 巫妖龍→P104 |
| 蛸屍→P70 |
| — |
| — |
| — |




## 1 綑綁巫妖龍

開始地點是圓形小立足點，不過綑綁從空中靠近的巫妖龍，戰鬥場所就會轉換至巫妖龍的身體。要是在空中被甩落，只要在墜落中成功輸入按鈕，便可回到開始地點的立足點重來。

巫妖龍的身體構造比泰坦系頭目來得複雜，很難一眼察覺可前進的場所與可綑綁場所。請參考P104～106打倒牠吧。



與巫妖龍的戰鬥會從懸吊在背頭的狀態下開始，請導過移動並尋找可前進的場所，設法前往符文的所在地





# 第12章

CHAPTER TWELVE

:: KEY CHARACTER

## Satan

**撒旦**

(CV.杉田智和)



「我的老友啊，接受我的救助吧。在這場勝利的瞬間，我將……」

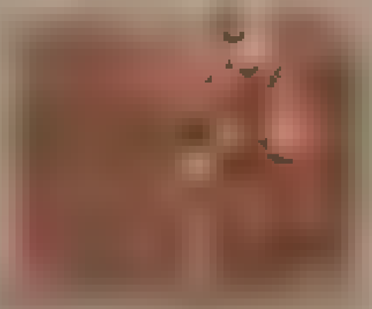
12-1

:: STAGE LIST

12-1 最後の戦い ·P250

STAGE 12-1

# 最終決戰



與偽惡相源撒旦一決雌雄的關卡。與撒旦的戰鬥分為兩個階段，對方會愈來愈強。請回想過往的指教，替這場漫長的戰鬥劃下休止符吧。

## FLOW CHART

MAP A 打倒撒旦
▼
看結局

## STAGE DATA

| 取得魔力石 | 取得古代遺物 |
| --- | --- |
| ×0 ×0 ×0 | — |

| 武器等級上升 |
| --- |
| — |

| 武器取得數 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 銀の短劍 | 妖精 | 聖水 | 黑暗水晶 |
| — | — | — | — |

| 必須打倒的敵人 |
| --- |
| 奪魂者 →P71 |
| BOSS 撒旦 →P107 |
| |
| |
| |

MAP A




## 1 以相對屬性魔力獲得勝利

關卡開始後就會立刻與撒旦發生戰鬥。地面是狹窄的圓形，完全沒有任何道具。撒旦與銀戰士一樣會發動光與影之魔力，請盡可能發動屬性相對的魔力，設法有效對他造成傷害。

戰勝後便可迎向期盼已久的結局。請運用目前為止所累積的戰鬥技術，設法擊敗撒旦吧。



撒旦有時會召喚暗色的奪魂者，只有發動相對屬性魔力並加白光的攻擊才能對它們發揮效果



# 秘密情報

在此一舉公開「惡魔城 暗影主宰」的各項隱藏秘密要素相關情報。
即使已經過關結局，還是可以體驗這些部分，享受更深一層的樂趣。

## 過關後的追加要素

打倒最終頭目迎向結局後就等於將本遊戲全破了，此時下面所列舉的Options與Extras尚未開啟項目便會一口氣開放。請利用這些要素重新體驗本遊戲，說不定還會有新的發現哦。

### ✤ Options與Extras的追加要素

| 《難易度「聖騎士」》 | 《クレジット》 |
|---|---|
| 可以選擇最高難度「聖騎士」，詳細內容請參考P9。若想突破重重困難使過關達成率達到110%，就請務必挑戰這項難關。 | 可以閱覽結局後的開發團隊記錄。無論是想再次沉浸於遊戲全破後的餘韻，或想轉換心情，都可以來這裡看看。 |
| 《アートワーク全解放》 | 《スネークの衣装》 |
| 解放所有的設計圖。關於設計圖一覽請參考P268的整理。不過這裡只有列出可解放項目，想看圖像還是得花費經驗值才行。 | 使加百列穿上「Metal Gear」系列作主角固蛇（ソリッド・スネーク）的胸眼（ソリッドアイ）與頭巾。想換個心情玩遊戲時不妨嘗試看看。 |



終章的劇情發展含意頗深。看過這些圖像後，或許能進一步了解真相。



在部分動畫裡也會以合體模樣登場。年代相去甚遠的兩位英雄，如今將化為一體

### 隱藏Options指的是？

在關卡開始畫面顯示「Press START button」時，PS3版輸入「上上下下左右左右✕◯」，Xbox360版輸入「上上下下左右左右ⒶⒷ」。成功後就會在Extras裡出現「隱藏Options（裏Options）」。裡面可執行無敵、學會全技能等設定，可謂無所不能。



若畫面上出現2D的加百列就代表輸入成功。為了享受遊戲的樂趣，建議不要在遊戲全破前使用。

# 課題試煉攻略

所謂「課題試煉」，就是重新玩已經過關的關卡時可以挑戰的特別任務。
在此解說突破各試煉的方法，請在挑戰前稍加瀏覽。

## 試煉的建議

課題試煉（課されし試練）的難度會因關卡而天差地遠，但下述三項基礎情報則是對應各項試煉的基本觀念。請於熟稔下述三點的內容後，再參考下一頁起介紹的各關卡試煉對策，設法挑戰完成所有的試煉吧。

### 強化加百列

加百列的生命力與魔力最大值愈多，就愈容易達成大部分的試煉。在挑戰試煉之前，請務必收集魔力石。至於攻擊技方面，學會「終極之光（究極の光）」與「終極之影（究極の影）」後會使戰鬥容易許多。反復重玩12-4賺取經驗值的方法相當有效。



想賺取經驗值就與撒旦交戰吧。打倒他後賺取的經驗值很多，效率極佳。

### 補充副武器

在許多試煉中都必須運用副武器，請務必牢記補充的方式。基本上就是調查地面上的副武器補充點，但打倒出現在[illegible]的劍術大師會更有效。請務必將所有的副武器都補充至全滿狀態。



打倒礦台上出現的三個劍術大師，就會掉落大量副武器

### 活用變更難度

只要滿足試煉所設定的條件便可過關，與遊戲中的設定難度完全無關，故當試煉與戰鬥有關時，以低難度挑戰會更容易達成。若苦於敵人的猛烈攻勢，就將難度調整成「見習戰士」挑戰看看吧。



變成低難度後受到的傷害也會減少，而且完全沒有缺點，請善加利用

## 1-1 襲われた村

MAP→P114

因為村人只要被敵人攻擊幾次就會被打倒，所以達成試煉的重點在於縮短戰鬥時間。請在狼人出現的門附近待命，出現後立刻連續以綑綁攻擊打倒。若加百列主動對高階座狼出手，牠就不會攻擊村人，直接打倒牠即可。



打倒一開始的四個狼人後，就在這裡待命等待敵方襲擊

## 1-2 獣道

MAP→P115

因為只要在未恢復生命力的狀態下過關，所以請慎重前進，避免落馬及遭受敵人攻擊。為了保險起見，請將難度調成「見習戰士」減少受到的傷害。順帶一提，所謂的恢復生命力，除了生命之泉以外，發動光之魔力攻擊敵人以及取得命之魔力石的回復也包括在內，請多加注意。



落馬時生命力會大幅減少，請在騎乘場景確實打倒敵人

## 1-3 死の沼

MAP→P116

因為以一般玩法前往終點時並不會出現50個哥布林，所以必須持續打倒哥布林賺取打倒數量。在MAP G投擲炸彈炸倒大樹前，哥布林會不斷出現，請在這裡持續打倒哥布林直到50個為止。要注意若綑綁哥布林的炸彈，就會自動扔向大樹。



雖然綑綁攻擊很安全，但缺點是很花時間。請以連段一口氣打倒吧

## 1-4 パンの神殿

MAP→P121

進入潘的神殿後會發生拯救偶像的解謎，只要記住最快解謎流程並在五次行動內完成解謎，便可達成這項試煉。解法請按照P122的說明，那就是最內側第一列的環往左轉兩次，第二列的環往右轉一次，第三列的環往左轉兩次，便可達成試煉。



只要記住轉動環的順序與方向便可達成試煉，還算是難度較低的試煉

## 1-5 忘却の湖

MAP→P123

想在90秒內打倒寒冰泰坦，就必須擁有黑暗水晶。戰鬥開始時還不會開始倒數，故一開始就立刻使用黑暗水晶吧。如此一來所有的符文都會變成只要攻擊一次便可摧毀的狀態。

當第一次綑綁寒冰泰坦左手的瞬間就會開始倒數。一開始請在最近距離迴避左手的攻擊，接著立刻綑綁左手以縮短時間。在對方以左手毆打前先來到右手的位置，接著以跳躍找出能閃開左手攻擊的位置。

綑綁左手後，就能省下前往符文所需的時間，懸吊中橫向移動時請多利用跳躍節省時間。另外綑綁左手時雖然會發生以兩次為單位的震動，但震動期間其實還是可以稍微移動。只要在懸吊中就能上下移動，行動時請別錯過這些可以移動的機會。



在右手的小指附近跳躍，就可以在閃躲左手攻擊後立刻綑綁



若第一次震動是在可以上下前進的場所發生，就在震動結束後立刻移動

## 2-1 魔法の森

MAP→P126

哥布林會在MAP D或MAP E出現，但總共也只有18個，所以必須在MAP G有門的廣場上利用會不斷出現的哥布林賺取打倒數量，不過要注意要是利用綑綁炸彈投擲回去的方法便會毀壞門而導致哥布林不再出現。想打倒哥布林時，請利用綑綁攻擊後推動左操作桿並成功輸入按鈕的方法。



以綑綁攻擊點燃綁在腰際的炸彈引線，也等同於以炸彈打倒

## 2-2 地下洞窟

MAP→P129

若想確實中大蜘蛛的毒，請故意靠近到牠身旁，當牠飛撲時連按按鈕失敗即可。雖然被大蜘蛛的絲困住後遭受傷害也會陷入中毒狀態，但很容易被其他敵人妨礙。大蜘蛛會在MAP A的第二個廣場出現。此外在MAP D毀壞牆壁後也會出現，請善用這些機會。



陷入中毒狀態便再開始打倒哥布林與狼人，難度請選擇「見習騎士」

## 2-3 ラビリンス・入り口

MAP→P132

只有開始後的廣場會出現疣豬，但若在以疣豬的衝撞破壞門前就收拾牠，疣豬就會不斷出現。比較好的方法是讓疣豬陷入暈眩後，在不破壞門的狀態下收拾牠。只要不斷以這種方式打倒四頭疣豬，接著在騎乘第五頭疣豬時破壞門再收拾牠，就能達成目標了。



使疣豬陷入暈眩後騎乘上去，收拾牠或是繼續發動攻擊打倒牠。

## 2-4 アカルタの滝

MAP→P135

騎乘出現在MAP C的洞穴食人妖，並打倒20個此時接連出現的食人妖。騎乘洞穴食人妖後雖然可以破壞岩石，但岩石一被破壞食人妖就不會再出現了。當確認打倒20個食人妖後，就破壞岩石繼續前進吧。食人妖的生命力很少，不用花太多工夫便能打倒。



與脆弱的食人妖戰鬥時，只要在來回行走的同時連續攻擊，就可以輕鬆打倒了。

## 2-5 アカルタの遺跡

MAP→P138

在完全不使用影之魔力的狀態下通過關卡便可達成這項試煉。因為在此並不需要使用影之魔力，所以非常容易達成這項條件。雖然會出現座狼或洞穴食人妖等大型敵人，但即使不使用影之魔力，應該也能輕易打倒對方。只要注意別不慎發動影之魔力，應該不會有什麼問題。



雖然必須以「波動擊」推動石像，但即使不使用影之魔力也可以推動。

## 2-6 闇のダンジョン

MAP→P141

在完全不對詭蝙林採取綁縛攻擊的狀態下通過關卡

因為詭蝙林會在空中飛來飛去，所以若不使用綁縛攻擊而以一般攻擊打倒，勢必會陷入苦戰。在這裡請準備一擊便可打倒多數詭蝙林的聖水。另外若發動影之魔力投擲爆裂短劍，也可以一舉收拾對方。請從中選擇一項喜歡的方式吧。

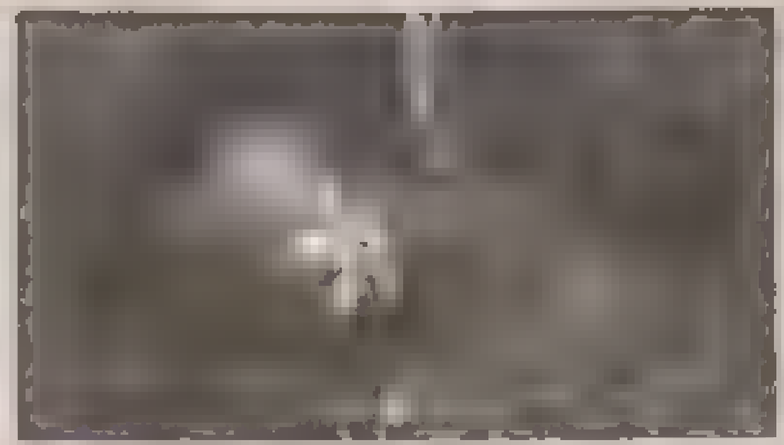


聖水的攻擊範圍會向外擴大，對在空中飛來飛去的詭蝙林也能奏效。

## 2-7 聖域・入り口

MAP→P144

為了一次吸收20個以上的能量寶珠，就必須在維持集中力計量表的狀態下戰鬥。不過更重要的是攻擊的目標。若與生命力較低的敵人戰鬥，即使敵人數量再多，也很難出現大量的能量寶珠，很容易隨著時間流逝而消滅。為此，請與MAP D出現的洞穴食人妖交手，連續施展連段吧。



若以殺精明止對方行動的同時使出連段，就不容易遭受攻擊而使集中力下降了。

## 2-8 タイタンの聖域

MAP→P148

想在時間限制內打倒巨岩泰坦，就跟先前在時限內打倒寒冰泰坦一樣，必須擁有黑暗水晶。因此想挑戰試煉時請先準備這項道具。戰鬥開始時還不會開始倒數，請立刻使用黑暗水晶吧，如此一來所有的符文都會變成只要攻擊一次便可摧毀的狀態。

就這樣在開始地點待命，當巨岩泰坦抬腳後引發衝擊時就以跳躍迴避。因為之後會產生岩石的特寫，所以確認後就立刻以衝刺靠近，接著以跳躍閃開衝擊同時綁縛岩石投擲回去。投擲岩石後也繼續以衝刺靠近。當岩石擊中巨岩泰坦後就能抓住左腳，而時間也會在這時候開始倒數。請盡可能縮短抓住左腳前的時間。

抓住左腳後，除了必須徹底牢記移動路線之外，也只能在懸吊中多使用橫向跳躍，盡可能在前進時減少時間上的浪費。



若將岩石投擲回去的時候往前衝，便能在開始倒數計時抓住左腳



當從石牛傳蓄再過擊查點時，如果沒有剩下40秒以上就會很困難

## 2-9 黑騎士

MAP→P149

因為一旦發動光之魔力就會導致試煉失敗，所以戰鬥中不能利用以攻擊命中對方恢復生命力的手段。請掌握黑騎士的行動模式，專心在迴避後反擊。要是無法在交戰中盡可能減少傷害，就很難順利打倒對方。因為發動影之魔力時使出的爆裂短劍可安全攻擊對方，所以請別忘了事先補充短劍。



請將戰鬥出現的能量寶珠全部轉作為影之魔力，設法提升攻擊力

【課題試煉攻略】

## 3-1 3つの塔

MAP→P152

因為在MAP C的廣場上總共會出現25頭狼人，所以請在這裡使用妖精阻止其動作的同時賺取打倒數量。不過只有打倒因為妖精消失並朝四周灑出綠色粉末而完全停止動作的狼人才算數，請不要在狼人還想抓妖精的階段發動攻擊。



在這裡妖精也會幫上忙，故即使妖精用光了，狼人也會受到影響而停止動作

## 3-2 ライカン・ロード

MAP→P157

因為無法藉由光之魔力恢復生命力，所以在戰鬥中必須設法不受到傷害。短劍對狼人主宰非常有效，請調查各關卡的聖櫃，設法將短劍數量提升至25支以上。短劍與影之魔力請保留到攻擊機會較少的第二階段。

在第一階段裡，請在迴避敵人的攻擊後使用「前方攻擊連段」，只有對方使用衝擊波時才以「斷頭台・改」進攻，如此一來就不太容易受到傷害。因為使用黑暗水晶後可減少對方20%左右的生命力，若身上有黑暗水晶也可使用。

在第二階段就利用保留到現在的影之魔力與短劍一口氣一決勝負。請在迴避高速衝撞後以兩發爆裂短劍造成大量傷害，只要短劍數量與影之魔力的計量表足夠，光靠爆裂短劍也足以打倒對手。當在不使用光之魔力的狀況下到達第三階段，就幾乎等於達成試煉了。



達成試煉的關鍵，在於須保留影之魔力與短劍的狀況下突破第一階段



只要徹底以爆裂短劍反擊就能大幅減少受到傷害的可能性

## 4-1 山岳の要塞

MAP→P160

在與食人魔的戰鬥中完全不受到任何傷害便打倒對方，便可達成這項試煉。因為透過反覆使用衝刺或「肩膀衝撞」即可迴避食人魔的攻擊，所以請牢記食人魔的攻擊前兆動作確實閃躲。要是遭受任何一次攻擊，就請當場重新挑戰。



必須多加練習才能完全適應食人魔的攻擊，特別是若不熟悉最終型態就很難閃躲。

## 4-2 黒の魔女

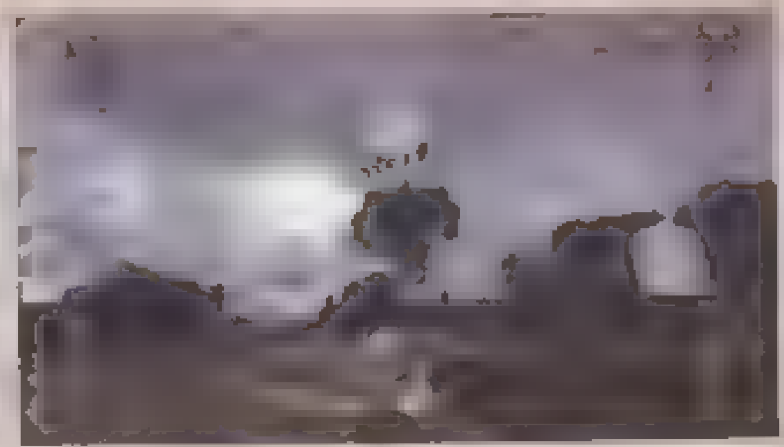
MAP→P163

在打倒少於兩隻魔女之子的狀態下打倒黑魔女，並通過關卡

戰鬥剛開始時，要是沒有將瑪法斯吐出的蛋投擲回去兩個以上，就會出現兩個魔女之子而無法達成試煉。

若想連續投擲兩個蛋，重點在於必須盡快綑綁瑪法斯吐出的蛋。只有第一個蛋的綑綁時機比較早，將最初的蛋投擲回去後持續按住綑綁鈕，便可綑綁第二個蛋。因為當瑪法斯吐出蛋時畫面會變成慢動作，所以此時請將左操作桿往前方推動，在加百列能開始行動後立刻按下綑綁鈕，就會容易抓準時機。要是沒辦法連續投擲兩個蛋，就請立刻重新挑戰。

連續將投擲兩個蛋後，瑪法斯有時候還是會繼續吐出蛋。此時請將這些蛋全部投擲回去，然後綑綁暈眩的瑪法斯本身。只要一開始有連續投擲成功，便可在打倒少於兩隻魔女之子的狀態下達成試煉。



必須盡量在第一時間將第一個蛋投擲回去。雖然難度很高，但只要重來就可以不斷挑戰，



有時候瑪法斯在陷入暈眩前還會吐出蛋。請別漏掉了，務必投擲回去

## 5-1 ヴェロスの森

MAP→P168

雖然必須在三分鐘內取回古代遺物，但這段時間其實並沒有想像中來得短。因為與疣豬的戰鬥所需時間影響很大，所以請發動影之魔力一口氣使牠陷入暈眩。至於途中遭遇的哥布林則請不要理會。想抓住亞柏卡布拉必須用到妖精，故請確認妖精的數量後再挑戰這項試煉。



當騎乘疣豬撞壞門時，如果還剩下 分鐘以上就頗有餘裕

## 5-2 ウィゴール村

MAP→P170

若不想讓佐貝克打倒食屍鬼，就只能在短時間內打倒食屍鬼。請利用「神聖十字」或聖水，一口氣收拾敵人吧。要是有食屍鬼開始朝佐貝克的方向前進，就以綑綁攻擊收拾對方。如果打倒從第二個洞穴出現的食屍鬼時魔力所剩不多，就先別管石像，趕快恢復魔力。



在出現食屍鬼的洞穴前使用「神聖十字」，便可一舉殲滅許多食屍鬼

## 5-3 大修道院・カタコンベ

MAP→P172

若佐貝克受到攻擊而倒地一次就會導致試煉失敗。為了避免佐貝克發生上述狀況，就必須盡快結束戰鬥，為此請使用對吸血鬼戰上頗有效的聖水及「神聖十字」一口氣決勝負。在佐貝克固定旋轉開關後，請以妖精阻止吸血鬼戰上的行動。


以妖精姿態下佐貝克那樣的方式使出「神聖十字」，就可以避免讓他倒地的狀況

## 5-4 大修道院・圖書室

MAP→P175

這是號稱困難度數一數二的試煉，不僅要牢記所有鏡像的轉動方向與停止角度，還得利用衝刺迅速移動，否則就會來不及。關於鏡像的操作方法整理如下表，請務必烙印在腦海裡。

因為挑戰這項試煉時必須用到妖精以及光與影之魔力，所以務必從恢復全滿的狀態下開始。若在操作鏡像或移動時花太多時間，就必須不斷重來，盡可能在剩餘時間較多的狀態下通過檢查點。如果在通過第三個解謎開始的檢查點時，沒有剩下約1分40秒，就會非常困難。

解謎過程特別需要注意的只有第三個謎題。開始時出現的詭姆林請以光之妖精應付，旋轉鏡像e後以「波動一擊」推動，便可節省往返移動的時間。鏡像g請以發動影之魔力時的「波動一擊」推至邊緣，然後立刻旋轉它。要是在這裡花上太多時間，就會被活化鎧甲干擾[illegible]


因為使用光之妖精不需進行攻擊的動作，所以可減少打倒詭姆林所花費的時間


鏡像e轉到這個角度後推動兩次吧。如此一來便可省略些許移動手續。


在活化鎧甲靠近前將鏡像推到邊緣，並且旋轉到正確角度吧

### ❖ 鏡像的旋轉方向

| 地圖 | 鏡像編號 | 旋轉方向 | 角度 |
| --- | --- | --- | --- |
| MAPA | 鏡像 | 順時針 | 45度 |
| MAPB | 鏡像 | 逆時針 | 90度 |
| | 鏡像 | | |
| MAPC | 鏡像 | 逆時針 | 135度 |
| | 鏡像 | 順時針 | 45度 |
| | 鏡像 | 逆時針 | 45度 |
| | 鏡像 | 順時針 | 135度 |

※…鏡像編號請參考P175～177的地圖。

## 5-5 大修道院・塔

MAP→P178

從開始地點前進，在最初的動畫結束後就會開始倒數。雖然時間限制只有20秒，但每當破壞可毀壞物體時，時間限制就會增加約1秒。

可毀壞物體的位置就如下方地圖所示，幾乎得破壞所有物體才有辦法達成條件。若在進入狹窄通道時總計破壞20個，以及在抓住槓時總計破壞66個就沒問題了。通道上的可毀壞物體會在極低的機率下出現可增加破壞數量的個體，這種狀況下在抓住槓時就會總計破壞67個物體。

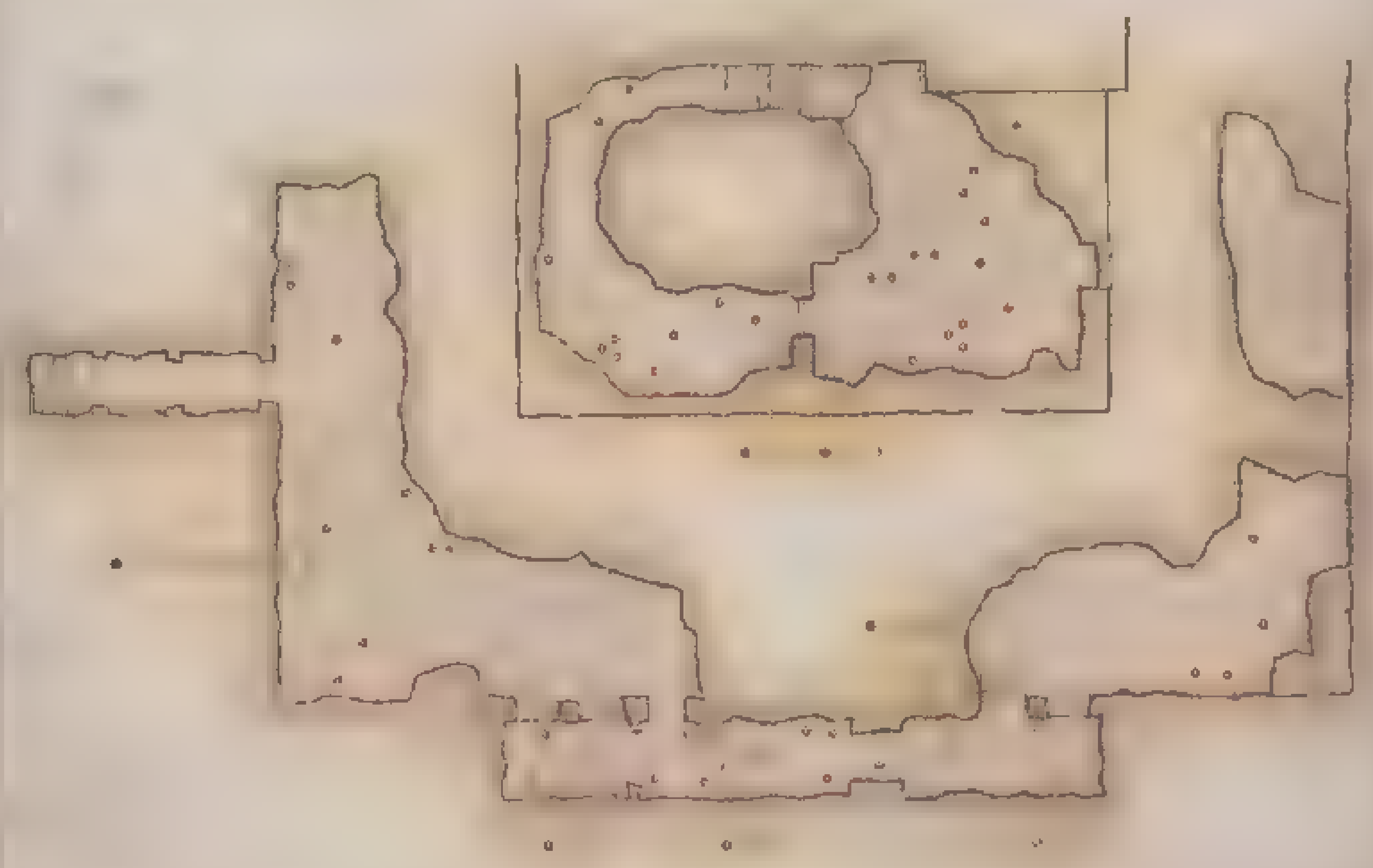
在最後出現詭姆林的廣場上不要操作椅子開關，請以二段跳躍直接跳到立足點上以縮短行動時間。

若在檢查點之後選擇重新開始，就連先前毀壞的可毀壞物體數量也會歸零。故若想重新嘗試，就必須回到世界地圖，重新來過。


以「衝刺攻擊」破壞可毀壞物體吧。至於食屍鬼與詭姆林則不用去處理


以二段跳躍跳上這個立足點，要是操作椅子開關就不免會浪費時間

### ❖ 可毀壞物體的位置



## 5-6 ブローナー

MAP→P181

試煉內容提到的「エリートヴァンパイアの武器」，就是布羅納所投擲的大刀。綑綁並投擲回去，畫面右側顯示的累計次數就會增加。不過若在將大刀投擲回去後以其他的攻擊命中布羅納，累計次數就會被歸零。故在投擲大刀四次之前，只能不斷逃跑而不能出手。



不斷迴避並投擲大刀吧。連續投擲4次後，就算使用普通攻擊也無所謂

## 5-7 古城・地下下水道

MAP→P182

因為骷髏戰士的盾很堅固，所以經常在不破壞盾，光靠普通攻擊的狀況下即可順利達成試煉。請以聖水集中攻擊，或是以妖精阻止對方的動作。若想確實達成試煉，就請用黑暗水晶，如此一來便可確實將三個骷髏戰士一網打盡。



只要打倒骷髏戰士即可。難度很低，打倒數量會顯示在上畫面右上角

## 6-1 古城・中庭

MAP→P186

因為在會出現座狼的MAP B裡只會出現三個骷髏戰士，所以在騎乘座狼前先打倒骷髏戰士，數量就不夠了。請使用妖精阻止敵人的動作，設法在攻擊不命中骷髏戰士的狀態下使座狼陷入暈眩。順利騎乘座狼後，就以[illegible]。



發動影之魔力提高攻擊力，設法在妖精效果結束前使座狼陷入暈眩

## 6-2 庭園迷路

MAP→P188

打倒一個曼德拉就會出現15秒的倒數。首先請不要理會曼德拉從開始地點往左前行，來到廣場後在這裡等數量增加。等敵人增加之後，就在跳躍中使用聖水一口氣解決四周的曼德拉，並收拾剩下的殘兵敗將。為了減少受到的傷害，請選擇「見習戰士」這個難度。



將曼德拉聚集到大約這個數量後，便能以跳躍後投擲聖水的戰術一口氣打倒10個以上。

## 6-3 古城・広間

MAP→P190

最重要的部分在於充分掌握P192解說的吸血棋盤致勝重點。除了了解這些重點之外，只要勤於確認各棋子的剩餘生命力，就不難在剩下三個棋子以上的狀態下獲勝了。因為這多少需要靠點運氣，所以若戰況吃緊就趕快重來吧。



只要持續打到同一棵棋子，就可以降低對手以輪盤採取行動的可能性

## 6-4 大食堂

MAP→P193

在邪惡屠夫於廚房拾取15個武器前持續逃跑再打倒牠，便可達成這項試煉。因為逃跑時很容易受到傷害，所以請盡可能確實迴避屠夫的攻擊，要注意下揮的斬擊動作相當迅速，必須朝與屠夫垂直的方向迴避才能閃開。若想在移動中迴避，就請思考迴避的方向。

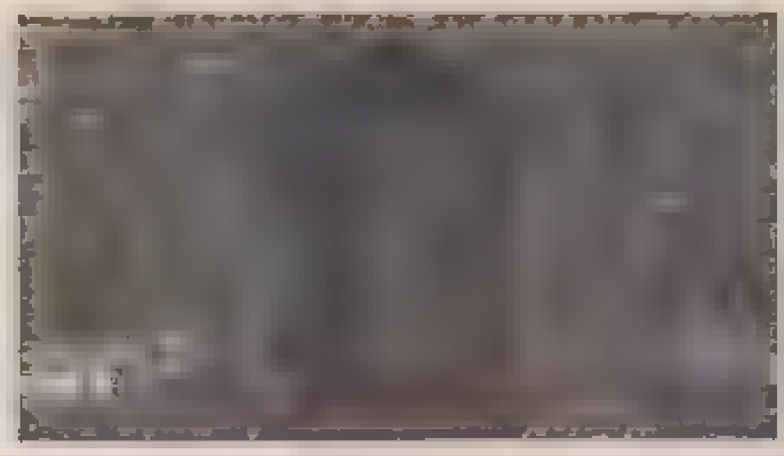


逃跑時若有機會也可以反擊，稍微對邪惡屠夫造成一點傷害

## 7-1 バルコニー

MAP→P198

在七次行動內解開MAP C的謎題便可達成試煉。這項試煉的難度很低，記得解法就能輕易達成。謎題的解法就如P199所記載，順序為右→中→中→中→中→中→左。由於經常會為了補充副武器而前來這個關卡，只要在補充過程中順便達成試煉即可。



球的落下次數會顯示在畫面的左上角。重點在於不要搞錯落下順序

## 7-2 実験室

MAP→P200

戰鬥開始時可像平常那樣攻擊，但動畫結束後就只能以特斯拉線圈對機械獸造成傷害，才有辦法達成試煉。將機械獸引到特斯拉線圈的落下地點附近，看到它的攻擊動作後立刻以衝刺移動到地板上的按鈕並啟動。以特斯拉線圈命中三次便可打倒對方。



這裡的關鍵是以衝刺移動避開機械獸的攻擊，並盡快啟動開關

## 7-3 天文台

MAP→P203

以一般攻擊破壞10個玩具人偶，並通過關卡。不過在達成規定數量前，不能以綑綁攻擊收拾對方

在不以綑綁攻擊打倒的狀態下玩具人偶會不斷出現，平時會固定出現三個。只要依照重新出現的法則打倒10個玩具人偶即可，但光靠一般攻擊與三個玩具人偶交手勢必會陷入苦戰。戰鬥開始後請立刻使用黑暗水晶賺到三個打倒數量，接著請吸收能量寶珠恢復光之魔力，設法在長期戰中恢復生命力。



當玩具人偶很靠近此時，趁機使用聖水便可有效造成傷害

## 8-1 外壁

MAP→P208

以銀短劍打倒10個詭姆林，並通過關卡

進入MAP B的圓形立足點後就會出現詭姆林。只要發動影之魔力使用爆裂短劍，便可一擊打倒對方。不過在圓形立足點中戰鬥很容易受到傷害，故詭姆林出現後請立刻折回狹窄通道應戰。因為詭姆林總共只會出現10個，所以全部必須以爆裂短劍收拾才行。



萬一被詭姆林包圍就會很危險，請玩家務必折回狹窄通道迎擊

## 8-2 時計塔

MAP→P211

[illegible]

因為時間限制只有五分鐘，所以必須盡可能迅速前進減少時間上的浪費。請盡可能在操作第一個旋轉關關後的檢查點剩下約3分40秒。與機械獸的戰鬥時間會大幅影響試煉的成功與否，故挑戰這個試煉時，請在魔力恢復至全滿的狀態下，發動魔力縮短對付機械獸的時間。



跳到鋼筋上會縮短時間，但也很容易跌落，若沒有自信就請正常前進

## 8-3 オーロックス

MAP→P214

[illegible]

因為歐羅克斯的攻擊很容易迴避，所以將集中力計量表蓄積至全滿後，就在不受到攻擊的狀態下持續逃跑賺取時間吧。不過光是逃跑還是會使集中力計量表減少，故必須定期以一次「前方攻擊」命中對方。若想維持集中力計量表，也可採取從遠距離使用短劍命中歐羅克斯的方式。



閃開攻擊後只攻擊命中一次，請避免攻擊過多而遭受反擊

## 8-4 王の間

MAP→P215

讓暗影主宰打倒10個以上的吸血鬼戰士後，再打倒主宰並通過關卡

藉著誘導吸血鬼主宰施放的電擊，並打倒10個吸血鬼戰士便可達成試煉。因為吸血鬼戰士只會出現10個，所以全部必須以上述的方式打倒。只要讓吸血鬼戰士位於加百列與吸血鬼主宰之間的位置，就會很容易被電擊命中。



在可以清楚看見吸血鬼戰士位置的場所等待，如此一來也比較容易誘導

## 9-1 白骨の森

MAP→P218

[illegible]

一開始會在MAP B的廣場出現六個無頭者，進入通道跳到上層立足點後的廣場也會出現六個。途中只要被無頭者抓住，先前累積的打倒數量就會歸零。因為無頭者總共只有12個，所以建議在交戰時完全不要被抓到。請以聖水一口氣讓所有敵人陷入暈眩，然後以綑綁攻擊逐一解決吧。



投擲聖水便可使潛入地面的身體全部陷入暈眩，黑暗水晶也有效

## 9-2 嘆きの荒野

MAP→P221

[illegible]

為了誘導烏鴉而必須搖動樹木的順序，記載於P221的流程圖上，只要參考該頁的指示誘導烏鴉，便可順利達成試煉。順帶一提，雖然招軸提到試煉內容是在不嚇跑烏鴉13次以上的狀態下過關，但實際上即使在第13次讓第三個稻草人出現也可達成試煉。



搖動樹木後右上方的數字就會減少，若在該數字歸零時使最後的稻草人出現也可以達成試煉

## 9-3 オルゴール

MAP→P221

[illegible]

在音樂盒內比較容易受到傷害的，是黃色通道與藍色通道的陷阱。黃色通道必須牢記「肩膀衝撞」的使用時機，藍色通道則必須牢記通電的間隔，故無論如何都必須多加練習，才有辦法在不受傷的狀態下通過。不過若在受到傷害時重來，就必須從開始地點重新開始。



在充分掌握陷阱的機關前會很容易受到傷害，請不要氣餒持續挑戰吧

補充

【課題試煉攻略】

## 10-1 タイタンの墓場

在赤霧受到100的赤傷害後通過關卡

MAP→P228

進入沼澤並在赤霧受到總計100的傷害後便可達成試煉條件。乍看之下似乎很簡單，但事實上因為這個關卡並沒有生命之泉或魔力之源，所以生命力減少就會變得比較難過關。由於只能仰賴光之魔力恢復生命力，因此挑戰這項試煉時，請務必在將魔力恢復至全滿的狀態下進行。



在赤霧受到傷害後，畫面右上方的數值便會增加，達成條件後就離開這裡吧

## 10-2 炎の頂

[illegible]

MAP→P232

濤（銀戰士）恢復生命力的條件，就是在彼此發動屬性相對魔力時受到濤的攻擊，也就是說如果加百列在沒有發動影之魔力的狀況下遭受發動光之魔力的濤攻擊，濤的生命力就不會恢復。請只在「同調防禦」成功後發動魔力戰鬥。



若只在反擊時發動魔力，濤的生命力就不會恢復了。如此便可放心地出手

## 10-3 炎の墓地

[illegible]

MAP→P233

因為MAP B的終點前廣場會出現大量殭屍，就在這裡使用空中連段吧。發動影之魔力後使用「上衝旋轉攻擊」將敵人打到空中，接著連續使用「空中旋轉連段」吧。為了使打倒數量達到20個，請前進到門附近使殭屍出現再折回生命之泉，並在敵人聚集時開始連番猛攻即可。



在被大量殭屍包圍的狀態下開始進攻，難度請調成「見習戰士」

## 10-4 火葬場

[illegible]

MAP→P236

因為掘墓者每次會召喚三個屍根，所以即使沒有特別意識到試煉，也很可能達成這項目標。首先請持續攻擊對方，只有在掘墓者生命力所剩不多且屍根的打倒數量不足時，才需要一直逃跑直到屍根被召喚出來為止。連續使用綑綁攻擊，便可安全打倒屍根。



屍根的打倒數會顯示在畫面右上角。達到5個之後就打倒掘墓者吧。

## 11-1 奈落の底

[illegible]

MAP→P240

若沒漏掉地圖上出現的奪魂者，總共可以打倒56個。雖然這樣會無法達成試煉要求的60個，但只要靠出現在MAP J的第二個死靈法師，便可利用召喚的奪魂者賺取打倒數量。這是因為死靈法師一次會召喚五個奪魂者，如此一來就能達成試煉要求的條件了。



重點是必須打倒途中遭遇的所有奪魂者，在與死靈法師戰鬥前請打倒56個

## 11-2 ドラコリッチ

[illegible]

MAP→P247

與寒冰泰坦與巨岩泰坦一樣，若沒有在戰鬥開始時使用黑暗水晶，根本不可能在時間限制內打倒對方。因為戰鬥開始時還不會開始倒數，所以請在一開始就使用黑暗水晶，如此一來五個符文都會變成攻擊一次便可摧毀的狀態。



抓住巫妖骨頭後往橫向跳躍吧，如此一來便可一口氣移動到爬上去之後的位置

從飛離現場的巫妖龍後方抓住骨頭後，就會開始倒數了。懸吊路線請參考P106的整理並牢記，移動時盡可能減少時間上的浪費。特別是懸吊中的橫向跳躍可前往許多場所，能大幅縮短時間。重點在於必須掌握可以朝橫向跳躍的場所。

若摧毀第一個符文後通過檢查點還剩下約三分鐘，就算接下來失敗而必須重來，也有辦法在時間限制內打倒巫妖龍。



再來時會暫停倒數，當抓住巫妖龍後就會繼續開始

## 12-1 最後の戦い

[illegible]

MAP→P250

若在發動屬性相對魔力的狀態下，受到撒旦的攻擊就會導致試煉失敗。因為接觸魔法陣時並不會造成影響，所以請貫徹在離開魔法陣後反擊的方式對撒旦造成傷害。因為第二階段的火球很難閃躲，所以請解除魔力持續逃跑。要是真的無論如何都無法達成，就請學會高威力的「終極之光」與「終極之影」後再來挑戰。



「終極之光」與「終極之影」會使撒旦長期陷入僵直時間，接著便可在這段期間盡情攻擊。

# 設計圖一覽

滿足解放條件後會出現在Extras內，使用經驗值後便可看到各項目的圖像。
請盡情享受這些使冒險增添不少色彩的眾多美麗插畫吧。

## 第1章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 村人 | — | 1-1 過關 |
| □ | ガブリエルの騎乗 | 5 | |
| □ | グレートヴォルグ | 10 | |
| □ | ガブリエルの到着 | 5 | |
| □ | 村 背景 | 25 | |
| □ | 村 スケッチ | 5 | |
| □ | イントロムービー | 10 | |
| □ | イントロムービー その2 | 5 | |
| □ | パン(馬の姿) | — | 1-2 過關 |
| □ | ライカンスロープ | 5 | |
| □ | チェイスムービー | 10 | |
| □ | チェイスムービー その2 | 5 | |
| □ | 獣道 スケッチ | 5 | |
| □ | 獣道 スケッチ | 25 | |
| □ | 古い水車場 | 10 | |
| □ | キャンプムービー | 5 | |
| □ | 霊廟 | — | 1-3 過關 |
| □ | 霊廟 内部 | 10 | |
| □ | 沼地 コンセプト画 その2 | 10 | |
| □ | 沼地 スケッチ その2 | 10 | |
| □ | ナイアスの襲撃 | 25 | |
| □ | スワンプ・トロール | 10 | |
| □ | ゴブリン | 5 | |
| □ | ドラゴンの死骸 | 10 | |
| □ | 壊れた橋 | — | 1-4 過關 |
| □ | 森の入り口 | 10 | |
| □ | パンの森 | 25 | |
| □ | 神殿の入り口 | 25 | |
| □ | 神殿 内部 | 10 | |
| □ | パン(ファウンの姿) | 10 | |
| □ | 湖の入り口 | — | 1-5 過關 |
| □ | 忘却の湖 | 10 | |
| □ | 忘却の湖 その2 | 5 | |
| □ | 湖の社 | 10 | |
| □ | 湖の社 その2 | 5 | |
| □ | アイス・タイタン | 10 | |
| □ | ゾベック | 5 | |
| □ | マリー | 5 | |

## 第2章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 荒廃した森 | — | 2-1 過關 |
| □ | 照明テスト | 5 | |
| □ | 洞窟の入口 | 5 | |
| □ | 荒廃した森 その2 | 10 | |
| □ | 森 スケッチ | 5 | |
| □ | 荒廃した森 その3 | 25 | |
| □ | 魔法の森 | — | 2-2 過關 |
| □ | タイタンの残骸 | 10 | |
| □ | 大蜘蛛の洞窟 | 5 | 2-2 過關 |
| □ | 大蜘蛛 | 10 | |
| □ | 洞窟 色付き | 5 | |
| □ | 洞窟 色付き その2 | 5 | |
| □ | 照明テスト | 5 | |
| □ | ラビリンスの廃墟 | — | 2-3 過關 |
| □ | 大型のライカンスロープ | 5 | |
| □ | 廃墟 色付き | 5 | |
| □ | ラビリンスの廃墟 その2 | 10 | |
| □ | ラビリンスの廃墟 その3 | 5 | |
| □ | ラビリンスの廃墟 その4 | 10 | |
| □ | ワートホッグ | 10 | |
| □ | ラビリンスのアリーナ | 25 | |
| □ | アリーナの扉 詳細図 | 5 | |
| □ | ラビリンスの廃墟 | — | 2-4 過關 |
| □ | トロール | 5 | |
| □ | 地下廃墟 | 10 | |
| □ | ケーブ・トロール | 5 | |
| □ | クローディア | — | 2-5 過關 |
| □ | アガルタ コンセプト画 | 5 | |
| □ | アガルタ建物 | 5 | |
| □ | 井戸 | 5 | |
| □ | ダンジョンの入り口 | 5 | |
| □ | アリーナの扉 詳細図 | 10 | |
| □ | アガルタの遺跡 | 10 | |
| □ | 石像 詳細図 | 5 | |
| □ | パワー・クリスタルの悪魔 | 25 | |
| □ | 闇のダンジョン | — | 2-6 過關 |
| □ | クローディア ムービー | 10 | |
| □ | ダンジョンの橋 | 10 | |
| □ | ダンジョンの洞窟 | 5 | |
| □ | グレムリン | 5 | |
| □ | 聖域の扉 | — | 2-7 過關 |
| □ | 鏡 メカニズム | 5 | |
| □ | 破壊可能な像 | 10 | |
| □ | 聖域の廃墟 | 10 | |
| □ | 聖域のアリーナ | 5 | |
| □ | 聖域のアリーナ | — | 2-8 過關 |
| □ | ストーン・タイタン | 25 | |
| □ | アリーナ ペイント | 10 | |
| □ | 黒騎士 | — | 2-9 過關 |
| □ | 黒騎士のアリーナ | 10 | |

## 第3章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 壁 詳細図 | — | 3-1 過關 |
| □ | 塔 スケッチ | 5 | |
| □ | 扉 詳細図 | 5 | |
| □ | 塔 概観 | 10 | |
| □ | 建造物 スケッチ | 5 | |
| □ | グリフィン像 | 5 | |
| □ | 妖精 | 25 | 3-1 過關 |
| □ | 妖精の錠 | 10 | |
| □ | 妖精の池 | 10 | |
| □ | コーネル・スタベル | — | 3-2 過關 |
| □ | ライカン・ロード | 10 | |
| □ | ボス戦アリーナ(コーネル) | 10 | |
| □ | ライカンスロープ封印 | 10 | |

## 第4章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 要塞の橋 | — | 4-1 過關 |
| □ | チュパカブラ | 10 | |
| □ | オーガ | 10 | |
| □ | オーガ 戦闘コンテ | 5 | |
| □ | パン(ワシの姿) | 5 | |
| □ | 黒の魔女 | — | 4-2 過關 |
| □ | 黒の魔女 子供 | 10 | |
| □ | 黒の魔女 卵 | 5 | |
| □ | 建造物 スケッチ | 5 | |
| □ | ソードマスターバトル | 10 | |
| □ | 塔2階 | 10 | |
| □ | 秘密の洞窟 | 10 | |
| □ | 塔の入り口 | 5 | |
| □ | 塔1階 | 5 | |

## 第5章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | ヴァンパイアの古城 | — | 5-1 過關 |
| □ | ウィゴール村 | 10 | |
| □ | ゴブリン野営地 | 5 | |
| □ | 山道 | 10 | |
| □ | スノー・ゴブリン | 5 | |
| □ | ウィゴール墓地 | — | 5-2 過關 |
| □ | ウィゴール村 | 5 | |
| □ | 墓地の入り口 | 10 | |
| □ | 村 概観 | 5 | |
| □ | 霊廟の入口 | 10 | |
| □ | 霊廟 内部 | 10 | |
| □ | 墓石 | 5 | |
| □ | 村 窓 | 5 | |
| □ | 村 スケッチ | 5 | |
| □ | 墓場荒らし | 10 | |
| □ | カタコンベ | — | 5-3 過關 |
| □ | 大修道院 カタコンベ | 10 | |
| □ | 大修道院 納骨堂 | 10 | |
| □ | カタコンベ | 5 | |
| □ | カタコンベ | 10 | |
| □ | 拷問部屋 | 10 | |
| □ | ヴァンパイアの登場 | 5 | |
| □ | カタコンベの罠 | 5 | |
| □ | 大修道院 入り口扉 | 5 | |
| □ | 大修道院 概観 | — | 5-4 過關 |
| □ | 大修道院 カタコンベ | 10 | |
| □ | 大修道院 図書室 | 5 | |
| □ | 大修道院 図書室 その2 | 10 | |
| □ | 大修道院 図書室 その3 | 10 | |
| □ | 内部回廊 | 10 | |
| □ | ホロウ・アーマー | 10 | |
| □ | シャンデリア | 5 | |
| □ | 鏡 メカニズム | 5 | |
| □ | 写字室デスク | 5 | |
| □ | 松明とランプ | 5 | |
| □ | 塔 内部 | — | 5-5 過關 |
| □ | 塔 最上階 | 5 | |
| □ | 大修道院 塔 | 10 | |
| □ | 塔 内部 その2 | 5 | |
| □ | 塔 堀 | 10 | |
| □ | 大修道院 塔 その2 | 5 | |
| □ | 怒り狂う大修道院長 | 10 | |
| □ | ウィゴール村 | — | 5-6 過關 |
| □ | ウィゴール村 その2 | 5 | |
| □ | エリートヴァンパイア | 10 | |
| □ | 建物 詳細図 | 5 | |
| □ | 下水道 入り口 | — | 5-7 過關 |
| □ | 下水道 地図 | 10 | |
| □ | 下水道 メカニズム | 5 | |
| □ | 古城 下水道 | 10 | |
| □ | 古城 出口 | 5 | |
| □ | スケルトン・ウォリアー | 25 | |

## 第6章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 入り口の巨像 | — | 6-1 過關 |
| □ | 古城 中庭 | 10 | |
| □ | ダンジョン 扉 | 5 | |
| □ | 古城 ダンジョン | 25 | |
| □ | 古城 石像 | 5 | |
| □ | 柱 詳細図 | 5 | |
| □ | 古城 石像 その2 | 5 | |
| □ | 古城 石像 その3 | 5 | |
| □ | 庭 入り口 | — | 6-2 過關 |
| □ | 庭 概観 | 25 | |
| □ | 凍結した庭 | 5 | |
| □ | 温室 内部 | 10 | |
| □ | 庭の扉 | 5 | |
| □ | マンドラゴラ | 10 | |
| □ | 温室 内部 | 5 | |
| □ | 温室 噴水 | 5 | |
| □ | 温室 噴水 その2 | 10 | |
| □ | 廊下 | — | 6-3 過關 |
| □ | 照明テスト | 25 | |
| □ | 古城・広間 | 25 | |
| □ | 古城・広間 その2 | 10 | |
| □ | 古城・広間 その3 | 10 | |
| □ | 吸血のチェス盤 | 5 | |
| □ | 階段 | 5 | |
| □ | 装飾の鍵 | 10 | |
| □ | ヴァンパイア・ウォリアー | 10 | |
| □ | 横部屋 | 10 | |
| □ | イービル・ブッチャー | — | 6-4 過關 |
| □ | 調理場 | 10 | |
| □ | 大食堂 | 10 | |
| □ | 肉の大釜 | 10 | |
| □ | キッチンオーブン | 5 | |
| □ | ブッチャー エンディング | 5 | |
| □ | 装飾の鍵 | 5 | |
| □ | 大食堂 出口上部 | 10 | |
| □ | 大食堂 出口下部 | 5 | |

## 第7章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 倉庫 | — | 7-1 過關 |
| □ | パズル機械 | 10 | |
| □ | バルコニー スケッチ | 5 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| □ | 古城 外観 | 10 | 7-1 過關 |
| □ | 魔術実験室 | — | 7-2 過關 |
| □ | 魔術実験室 その2 | 10 | |
| □ | がらくた 詳細図 | 5 | |
| □ | がらくた 詳細図 その2 | 5 | |
| □ | 壁テクスチャ研究 | 5 | |
| □ | 機械獣 | 10 | |
| □ | 機械獣 スケッチ | 5 | |
| □ | 天文機器 | — | 7-3 過關 |
| □ | トイ・ドール | 25 | |
| □ | ヴァンパイア 子供 | 10 | |

## 第8章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 古城 塔 | — | 8-1 過關 |
| □ | 足場 詳細図 | 5 | |
| □ | 古城 外観 | 5 | |
| □ | 塔 詳細図 | 5 | |
| □ | 怪物 アリーナ | — | 8-2 過關 |
| □ | パイプオルガン | 25 | |
| □ | 石像とギミック | 5 | |
| □ | 塔の鍵 | 10 | |
| □ | エンディング コンテ | — | 8-3 過關 |
| □ | エリートヴァンパイア | 10 | |
| □ | 移動床 詳細図 | 5 | |
| □ | カーミラ・クロンクヴィスト | — | 8-4 過關 |
| □ | ヴァンパイア・ロード | 25 | |
| □ | 石像と鎖 | 5 | |
| □ | ボス戦アリーナ(カーミラ) | 10 | |
| □ | アリーナ 詳細図 | 5 | |
| □ | アリーナ ドーム 詳細図 | 5 | |
| □ | エンディング コンテ | 5 | |
| □ | エンディング コンテ その2 | 5 | |
| □ | 塔の入り口 | 10 | |

## 第9章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | ババ・ヤーガ | — | 9-1 過關 |
| □ | ババの小屋 内部 | 25 | |
| □ | ババの小屋 内部 | 10 | |
| □ | 森の建造物 | 10 | |
| □ | ババの小屋 スケッチ | 5 | |
| □ | 森のコンセプト画 | 5 | |
| □ | 森への入り口 | 10 | |
| □ | ヘッドレス | 10 | |
| □ | 森のコンセプト画 その2 | 10 | |
| □ | 森のスケッチ | 5 | |
| □ | 戦闘のアリーナ | 10 | |
| □ | 木のスケッチ | 10 | |
| □ | 木製トーテムのスケッチ | 5 | |
| □ | アトレッツォの死骸 | 5 | |
| □ | カカシ | — | 9-2 過關 |
| □ | 廃墟の村 | 10 | |
| □ | レイブン | 10 | |
| □ | 燃える村 | 10 | |
| □ | オルゴール メカニズム | — | 9-3 過關 |
| □ | 機械部分 詳細図 | 25 | |

## 第10章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | タイタンの残骸 | — | 10-1 過關 |
| □ | 屋根 | 5 | |
| □ | 錆く槍 | 10 | |
| □ | タイタンの残骸 スケッチ | 5 | |
| □ | 銀ウォリアー | — | 10-2 過關 |
| □ | アリーナ 概観 | 25 | |
| □ | ゾンビ | — | 10-3 過關 |
| □ | チュパカブラの檻 | 10 | |
| □ | 墓地・コンセプト画 | 5 | |
| □ | 鉄のドラ | 5 | |
| □ | 墓地・コンセプト画 その2 | 25 | |
| □ | 墓地・色付き | 5 | |
| □ | グレイヴ・ディガー、アリーナ | — | 10-4 過關 |
| □ | 火葬場 扉 | 5 | |
| □ | 火葬場 炉 | 10 | |
| □ | グレイヴ・ディガー | 10 | |
| □ | 火葬場 外観 | 25 | |
| □ | 火葬場 内部 | 10 | |

## 第11章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 塔 内部 | — | 11-1 過關 |
| □ | 瞬間移動の鏡 | 5 | |
| □ | リーパー | 10 | |
| □ | カラータイル パズル | 5 | |
| □ | 塔の詳細図 | 5 | |
| □ | ネクロマンサーの塔 | 25 | |
| □ | 日食のパズルギミック | 10 | |
| □ | 日食のライティング テスト | 5 | |
| □ | ネクロマンサーのアリーナ | 5 | |
| □ | ネクロマンサーの塔 その2 | 10 | |
| □ | ドラコリッチ コンセプト画 | — | 11-2 過關 |
| □ | ドラコリッチ 詳細図 | 10 | |
| □ | 塔の破壊 | 5 | |
| □ | 戦闘 コンテ | 5 | |
| □ | エンディング コンテ | 5 | |

## 第12章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | サタン | — | 12-1 過關 |
| □ | サタンのアリーナ | 5 | |
| □ | サタンのアリーナ その2 | 25 | |

## 終章

| ✔ | 設計圖名稱 | 經驗值 | 解放條件 |
|---|---|---|---|
| □ | 大聖堂内部 | — | 12-1 過關 |
| □ | 内部のスケッチ | 5 | |
| □ | 町の風景 | 10 | |
| □ | ベリガン | 10 | |
| □ | 装飾品の詳細図 | 5 | |
| □ | 石像の詳細図 | 10 | |
| □ | ドラキュラ | 25 | |
| □ | ドラキュラのスケッチ | 10 | |
| □ | 大聖堂の外観 | 10 | |
| □ | 王座のスケッチ詳細図 | 5 | |
| □ | 塔のスケッチ | 5 | |
| □ | ステンドグラスの窓 | 10 | |
| □ | 町のスケッチ | 5 | |
| □ | ドラキュラのスケッチ その2 | 10 | |
| □ | 王座のスケッチ | 5 | |
| □ | 大聖堂の石像 | 10 | |
| □ | ゾベックのスケッチ | 5 | |

# 獎盃&實績一覽

在此公開PS3版的獎盃與Xbox360版的實績項目。請參考這份資料進行遊戲，設法完美地達成目標吧。順帶一提，PS3版比Xbox360版多了一個「白金」。

| ✔ | 獎盃・實績名稱 | 獲得方法 | 階級（PS3版） | 點數（360版） |
|---|---|---|---|---|
| □ | 第1章 | 將第1章的關卡全數完成 | 銅 | 10 |
| □ | 第2章 | 將第2章的關卡全數完成 | 銅 | 10 |
| □ | 第3章 | 將第3章的關卡全數完成 | 銅 | 15 |
| □ | 第4章 | 將第4章的關卡全數完成 | 銅 | 15 |
| □ | 第5章 | 將第5章的關卡全數完成 | 銅 | 20 |
| □ | 第6章 | 將第6章的關卡全數完成 | 銅 | 20 |
| □ | 第7章 | 將第7章的關卡全數完成 | 銅 | 25 |
| □ | 第8章 | 將第8章的關卡全數完成 | 銅 | 25 |
| □ | 第9章 | 將第9章的關卡全數完成 | 銅 | 25 |
| □ | 第10章 | 將第10章的關卡全數完成 | 銅 | 30 |
| □ | 第11章 | 將第11章的關卡全數完成 | 銅 | 30 |
| □ | 第12章 | 將第12章的關卡全數完成 | 銅 | 35 |
| □ | 試練・第1章総合 | 達成第1章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第2章総合 | 達成第2章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第3章総合 | 達成第3章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第4章総合 | 達成第4章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第5章総合 | 達成第5章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第6章総合 | 達成第6章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第7章総合 | 達成第7章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第8章総合 | 達成第8章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第9章総合 | 達成第9章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第10章総合 | 達成第10章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第11章総合 | 達成第11章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | 試練・第12章総合 | 達成第12章的所有試煉 | 銀 | 25 |
| □ | トライアル・マスター | 達成所有試煉 | 金 | 50 |
| □ | ダーク・コレクター | 取得30個影之魔力石 | 銅 | 20 |
| □ | ライト・コレクター | 取得30個光之魔力石 | 銅 | 20 |
| □ | ライフ・コレクター | 取得30個命之魔力石 | 銅 | 20 |
| □ | ジュエル・マスター | 取得所有的魔力石 | 銀 | 25 |
| □ | アート・マスター | 取得所有的設計圖 | 銅 | 20 |
| □ | 余裕綽々 | 以「見習戰士」的難度將遊戲全破<br>（將「戰士」、「騎士」難度全破後會自動獲得） | 銅 | 15 |
| □ | 力戦奮闘 | 以「戰士」的難度將遊戲全破<br>（將「騎士」難度全破後會自動獲得） | 銅 | 20 |
| □ | 天下無敵 | 以「騎士」的難度將遊戲全破 | 銀 | 30 |
| □ | 空前絶後 | 以「聖騎士」的難度將遊戲全破 | 銀 | 40 |
| □ | ファイター | 獲得1個技能 | 銅 | 15 |
| □ | プロ・ファイター | 獲得15個技能 | 銅 | 20 |
| □ | ファイティング・マスター | 獲得所有的技能 | 銀 | 25 |
| □ | 経験者 | 獲得經驗值1000 | 銅 | 10 |
| □ | 熟練者 | 獲得經驗值20000 | 銅 | 15 |
| □ | 達人 | 獲得經驗值100000 | 銀 | 30 |
| □ | 聖なる騎士 | 開啟所有聖櫃 | 銀 | 25 |
| □ | イレブンティの聖戦士 | 所有關卡的達成率達到110% | 金 | 40 |
| □ | プラチナ | 取得上述全部獎盃 | 白金 | — |

## 惡魔城 暗影統治者 官方完全攻略本

2011年10月05日 初版一刷

STAFF

發行人 [illegible]

總經理 [illegible]

經理 [illegible]

[illegible]編輯 [illegible]

責任編輯 [illegible]

美術編輯 [illegible]

內文翻譯 [illegible]

國際版權部 [illegible]

出版者：[illegible]

地址：[illegible]

電話：[illegible]

傳真：[illegible]

網址：www.ching-win.com.tw

法律顧問：[illegible]

製版所：[illegible]

印刷：[illegible]

裝訂：[illegible]

定價：NT$[illegible]




如有缺頁、破損，請寄回本公司更換。

**關於本遊戲攻略內容的一切問題，編輯部謝絕回答。**


[illegible] Konami [illegible] Mercury Steam [illegible]
[illegible]
All rights reserved.
[illegible]
[illegible]

[illegible] "PlayStation" [illegible] "PLAYSTATION" [illegible] Sony Computer Entertainment [illegible]

Microsoft、Xbox 360、[illegible] Microsoft Corporation [illegible]

日本ENTERBRAIN公司正式授權繁體中文版

青文出版

ISBN 978-986-256-924-5

惡魔城
闇影統治者
官方完全攻略本

版權所有・禁止翻印或轉載

NT：420元



## 帶領您110%徹底玩透新生「惡魔城」的終極攻略本！

### 系統 SYSTEM

詳盡解說探索中的基礎知識與遊戲中的大量動作！

### 關卡 STAGES

透過詳細地圖與流程圖介紹所有關卡的完全攻略！

### 敵人 ENEMIES

徹底解析遊戲中全部43種敵人，並提供各種資料加以徹底解析！

### 補充 EXTRAS

大舉公開課題試煉的攻略法，以及各項秘密情報！